

Скоро: MechCommander • "Вьюга в пустыне" • Final Fantasy VII
Уже: Soldiers at War • Team Apache • Panzer Commander
#6'1998
GAME.EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
Грубая реальность "Нереального"
стр. 8–24
Unreal

Эксклюзивный распространитель журнала Game.EXE
ЗАО "Компьютерная пресса"

E-mail: kpressa@computerra.ru

Фирмы, в которых вы можете приобрести наш журнал:

МОСКВА

Оптово-розничная продажа — фирма «ЛОГОС-М»
Торговые точки фирмы «Глобус» в метрополитене
Киоски агентства «Метропресс»
Киоски «Роспечать»
Киоски фирмы «Центр Прессы»
М-н «Библио-Глобус», ул. Мясницкая, д. 6, www.biblio-globus.ru.
Торговые точки в супермаркетах и мелкооптовая торговля — фирма «МААРТ»
Торговые точки фирмы «Метрополитеновец» в метрополитене
Торговые точки фирмы «Сегодня Пресс»
Оптовая продажа — фирма «Роспресс»
Оптовая продажа — фирма «Возрождение»,
Оптовая продажа — фирма «Спрос-КонфОП»
Компьютерные салоны фирмы «КомпьюЛинк»

РОССИЯ

ООО «Пресса»
г.Архангельск, т./ф. (8182) 23-92-03

ИЧП «Эрго»
Астрахань, т./ф. (8512) 24-6345

ТОО НПП «Алтай-Компьютер-Сервис»
г.Барнаул, т./ф. (3852) 24-3531

Компания «Ралма»
г.Владивосток (4232) 46-25-86

ЗАО «КП-Владимир»
г.Владимир, т. (0922) 22-25-38

ООО «КК КРИСТА»
г.Волгоград, т./ф. (8442) 34-2463

ООО «БИТ»
г.Воронеж, т. (0732) 71-19-12

СКБ «Контур» 620017
Екатеринбург, т. (3432) 51-1893

ТОО «Агентство Газеты в Розницу»
г. Екатеринбург, т. (3432) 53-84-34

ООО «Сегодня-Пресс-Байкал»
г.Иркутск, т. (3952) 28-1952

НИО «САН»
г.Казань, т. (8432) 75-5615, ф. (8432) 75-3979

Производственное объединение «Прогресс»
г.Казань, т. (8432) 38-7175

ОРТ-Трейд
г. Кемерово, т. (3842) 21-34-11

ТОО «Ласка Лтд»
Подписка и доставка курьером в Красноярске, т. (3912) 27-2324

ООО «Софтинком»
г.Магнитогорск, т. (3511) 32-5491, ф. (3511) 32-3883

АОЗТ «Урал-Лабтам»
г.Миасс, т. (35135) 3-2734

АКП «Арктика»
г.Мурманск, т. (8152) 47-39-98

ООО «Фрам»
г.Новосибирск, т./ф. (3832) 21-29-47

ОАО »НЭТА»
г.Новосибирск т.(3832) 46-05-05

ТОО «КАТЕК»
г. Обнинск, т. (08439) 673-78, 609-17

0000 «Домашний компьютер»
г.Омск, т. (3812) 65-77-27

ООО «Компьютерный учебно-демонстрационный центр»
г.Омск, т. (3812) 54-79-36

ООО «Домино»
г.Пермь, (3422) 64-79-04

НПП «Технолинк»
г.Пенза, т./ф. (8412) 55-9813

Фирма «Материк»
г.Петропавловск-Камчатский, т. (4152) 11-00-35

«РИС-Р»
г.Ростов-на-Дону, т. (8632) 28-0985, ф. (8632) 28-5044

ЗАО «КП-Ростов»
г.Ростов-на-Дону т. (8632) 32-43-51

ООО «Метропресс»
г.С.-Петербург, т. (812) 316-5849

ЗАО Издательский дом «Наш мир»
г. Смоленск, т./ф. (08122) 2-05-56, т. (08122) 3-4720

ИРА «КП-Ключ»
г.Ставрополь, т. (8652) 32-71-27

ООО Компания «Технотрейд»
г.Сургут (3462) 22-59-47

ООО «Оргтехника»
г.Сургут (3462) 22-50-44

ЗАО «Компания Компьютер-Сервис»
г.Тюмень, т./ф. (3452) 36-7784

ИЧП «Все для Вас»
г.Тюмень, т. (3452) 33-6182

ООО ТД «Мозаика»
г.Ульяновск (8422) 31-46-59

ООО ПКФ «Клио»
г. Челябинск, т./ф. (3512) 65-2029

«Софт-Эйс»
г.Чебоксары, т. (8352) 22-60-22

«Эльф Софт Технологии»
г.Якутск, т. (4112) 44-61-76

БЕЛАРУСЬ

ЗАО «Бел.КП-Пресс»
г.Минск, т. (0172) 31-24-78

ИК ООО «РЭМ-инфо»
г. Минск, т. (0172) 70-4170

«Союзпечать»: гг. Брест, Витебск, Гомель, Гродно, Могилев

УКРАИНА

«Киевская Служба Подписки»
Киев. Подписка и доставка курьером по Украине. Подписной каталог бесплатно, т. (044) 245-2696, ф. (044) 212-0846

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВ ОПТОВЫЕ И МЕЛКООПТОВЫЕ ФИРМ ЗАНИМАЮЩИЕСЯ РЕАЛИЗАЦИЕЙ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ, А ТАКЖ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ФИРМЫ, ИМЕЮЩ РОЗНИЧНЫЕ САЛОНЫ И ТОРГОВЫЕ ЗАЛЫ

Подписаться на журнал «Game.EXE» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98». Стоимость подписки на один месяц - 12 рублей (без учета услуг местного отделения связи).

Подписной индекс — 41825



Подписной индекс 41825 по Объединенному каталогу "Подписка-98"

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на журнал **41825**

GAME.EXE	количество комплектов

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

Доставочная карточка

ПВ	место	литер

на журнал **41825**

GAME.EXE

стои-мость	подписки	______ руб.	кол-во комплек-тов
	пере-адресовки	______ руб.	

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

Грубая реальность "Нереального",

или Как вы яхту назовете...

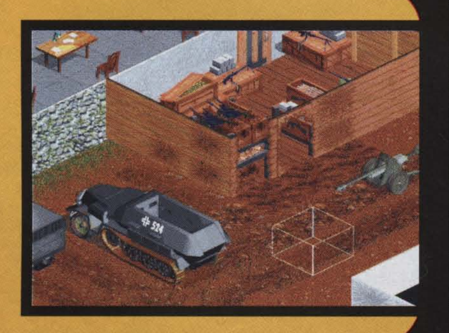
Король умер. Да здравствует король! Unreal, в появление которого мы уже не верили, который, казалось, в полном соответствии с названием, никогда не станет реальностью, наконец-то вышел. И мы поняли, что ждали не зря. Первый в мире Quake-killer налицо!

8

Soldiers at War

Существует, наверное, некий космический закон сохранения чего-то там такого, по которому красивые игры не могут быть сложными, сложные игры оформляются исключительно художниками-минималистами, люди с не отбитой фантазией слабо владеют алгоритмическими языками, а большие деньги не хотят рисковать собой ради сомнительных экспериментов.

45

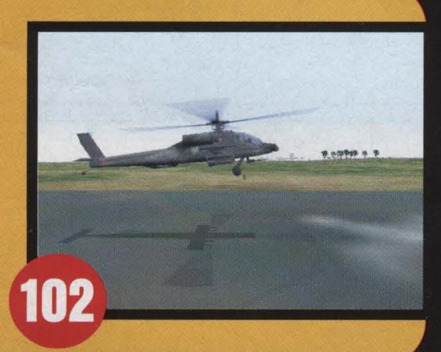


СОВЕТЫ И СОЛЮШЕНЫ

Team Apache

В первый раз это была короткая заметка: Брайан Уокер, военный вертолетчик, ветеран войны в заливе, крайне недовольный качеством ныне существующих вертолетных симуляторов, решил написать свой собственный. Второе упоминание было вызвано к жизни появлением скриншотов и кое-какой дополнительной информации. И наконец — свершилось. Финальная версия для журналистов, практически релиз...

102



Крошим дальше!

Продюсер KKnD 2 защищает свое плоское детище

Krush, Kill & Destroy можно считать тупой игрой, но никто не посмеет обозвать ее некрасивой или некачественной. Нам было интересно познакомиться с командой австралийских разработчиков, которые год назад устроили нам еще одного "Сумасшедшего Макса"...

42



Зарядка для хвоста, или К вопросу о косвенном управлении

K-D Lab о пазлах, об Enix'е и о себе...

Итак, калининградская... пардон, кенигсбергская ком[анда] под названием K-D Lab взяла да и выиграла хит[рый] международный конкурс Enix Internet Entertainment C[on]test — получила Гран-при, кучу денег (200 тысяч [зе]леньких зеленых бумажек) и официальные поздра[вле]ния, лениво похвасталась достижениями на своем с[ай]те и... опять взялась за "Вангеров" — время поджи[ма]ло, и не до головоломок дурацких было людям Кра[я,] не до пазл.



119



Игорь Исупов
гл. редактор
garry1@online.ru

Александр Вершинин
RPG
versh@online.ru

Михаил Новиков
новости
mnovikov@computerra.ru

Ольга Цыкалова
квесты, логика
ocikal@aha.ru

Наталия Дубровская
квесты, логика
dubrovsk@online.ru

Олег Хажинский
стратегии
olegexe@online.ru

Господин ПэЖэ
action
pg@computerra.ru

Андрей Ламтюгов
симуляторы
alamtug@aha.ru

Николай Радовский
железо
nradov@computerra.ru

Гамлет Маркарян
дизайн, верстка
hamlet@computerra.ru

Денис Гусаков
дизайн, верстка
dgusakov@computerra.ru

Адрес редакции
117419, Москва,
2-й Рощинский пр-д., д. 8

Телефоны
(095) 232-2261
232-2263

Факс
(095) 956-1938
956-2385
E-mail
game.exe@computerra.ru

Распространение
ЗАО "Компьютерная пресса"
дир. Сергей Тимошков
тел.: (095) 232-2261
e-mail: kpressa@computerra.ru

Издатель
Издательский дом "Компьютерра"

Печать
SCANWEB, Finland
Тираж 40500 экз.

Реклама в номере

Редакция Game.EXE благодарит компании **"Софт Клаб"** (232-6952) и **"Электротех Мультимедия"** (921-7777) за предоставленные для рецензирования игры.

Упоминаемые в номере игры

Злоба без повода, или Так держать!

Hi, .EXE!

Не думал, что повод, по которому я вам напишу, будет таким банальным, но что делать — такова жизнь настоящих ковбоев. Попал под руку .EXE #4 со статьей о StarCraft'e by Олег Хажинский. Не знаю, какая муха его укусила (а может, просто гномподрывник из Myth неудачно применил свое боевое оружие), но факт остается фактом — статья какая-то кривая, как будто была рождена на балконе, и необъективная, как будто... предвзятая, что ли...

В целом мое недоумение касается того, что говорится о графике в игре. Поначалу Олег ее вовсю хвалит и говорит о том, что-де ее даже можно считать сильной... но тут, видимо, в дело вступает тот самый гном: мол, негоже профессионалу-геймеру хвалить игру с 8-битной графикой и плоскими юнитами (плюс не поддерживающую 3D-акселераторы). Тут-то и стали приедаться "однородные" ландшафты и вовсю пошли воспоминания о других играх. Age of Empires! Вот где воистину однородный ландшафт (кто забыл — может просто запустить игру и убедиться, что в игре всего ОДИН тип местности)! А как выглядит огонь в AoE! А какова глубина цвета!..

Я не говорю о том, что StarCraft — идеальная игра. Нет, на мой взгляд, StarCraft уступает в интерфейсе той же Total Annihilation. Но игра именно RULEZ, и она достойна нормальной оценки и нормальной рецензии, а не злобных потуг Олега. Разве может хорошая игра нормально работать на P100 и с 16 мегабайтами RAM?! Так вот, не только может, но и ДОЛЖНА! Программирование — это программирование, а не Visual Basic. Я до сих пор не понимаю, КАК ребята из Blizzard'a сделали такую графику, и только 8-битный скриншот убеждает меня в том, что чудеса возможны.

Не знаю, зачем Олег все время пытается сравнить StarCraft с чем-либо еще. Вспомните легендарный WarCraft 2: две расы, люди и орки, практически полностью аналогичны друг другу. На мой взгляд, три расы в StarCraft'e — это настоящая революция в жанре, и здесь просто бесполезно искать аналогии. Ну а сравнение с C&C — это вообще... Верно подмеченное сходство в наличии крови в этих двух играх является единственным общим моментом — так зачем говорить, что StarCraft больше похож на C&C? На данный момент StarCraft просто не с чем сравнивать!

Но самое веселое не в этом. Статья написана так, что человек, не видевший StarCraft'a, подумает, что место "В центре", на обложке и медаль "Наш выбор" были



вручены Blizzard за предыдущие заслуги (WarCraft & Diablo) и авансом за следующие (Diablo 2), но только не за StarCraft. Я не вижу в статье любви к Игре! Возьмите соседние тексты, о Die By The Sword и Spec Ops, — видно, что авторам просто нравятся эти игры, и все. А Олегу StarCraft не по душе, но медальку он цепляет... Странно...

Кстати, о любви. Любовь слепа — полюбишь и... Все верно, ибо графика Die By The Sword явно не тянет на свою оценку; графика той же "Лариски" (представьте себе Лариску, выполненную в духе DBTS, с квадратной головой и квадратными... гм...) на порядок симпатичнее и правильней, несмотря на безопасность секса...

Ладно, позлобствовал и хватит.

Может, похвалить вас? Да, братишки (и сестренки), ваш журнал действительно самый классный, самый стильный, самый интересный... Короче, самый лучший. Особое спасибо Николаю Радовскому за "Железный раздел". Voodoo II rulezz forever! В общем, так держать и не злобствовать без повода! Поверьте, повод — это WarBreeds, а не StarCraft...

Так покажите мне, в какой игре 16 или 24 бита обставили StarCraft'овские взрывы и прозрачность (шутеры, конечно, не в счет). Зато примеров похабной графики в модных 16-битных творениях — пропасть. Возьмите хотя бы Dominion. А еще, я думаю, что если бы ребята из Blizzard сказали, что у них в игре Hi Color, то Олег первым бы орал о превосходной графике (не меньше 95%!) и ни за что не стал бы награждать картинки подписями вроде "Пир нищих"...

А теперь о цифрах (то есть о рейтингах). Упрямые факты: в Warbreeds графика на 10% круче, чем в StarCraft'e! Ребята, у вас там что, крыша едет? Хотя, от Warbreeds шизу получить точно можно. Кстати, графика в Warbreeds жутко смахивает на #$%@ный WarWind. Дальше: играбельность (интересность) Age of Empires на 7% выше StarCraft'овской. Etc.

CD-RIPer.

Олег Хажинский *(olegexe@online.ru): Warbreeds — рулез форева! Обзывай меня, Рипер Компакт-Дисков, как угодно, но Warbreeds своими руками не трожь! Знаешь, как "Старкрафт" проиграл "Варбридсам" по графике? Случайно скриншоты от обеих игр оказались в одном каталоге — когда я подбираю, какие картинки отправлять вместе со статьей, я стараюсь, чтобы они были ярче и различались по цветовой гамме. Глаз сканировал унылые серо-зеленые и фиолетово-серые пейзажи StarCraft, не в состоянии ни за что зацепиться — все одинаково. И вдруг — что-то новенькое, яркое, броское — увы, Warbreeds.*

"Нормальная" рецензия на "нормальную" игру должна заканчиваться "нормальной" оценкой? Я не собираюсь хвалить StarCraft за то, чего в нем нет. Графика в игре никак не повлияет на "интересность", и так было с Warhammer: Final Liberation, X-COM: Apocalypse, Soldiers at War, и так будет и впредь. Так было и со StarCraft, кстати. Действительно, я не считаю игру "лучшей в мире", но мне многое нравится и я об этом сказал в рецензии, не переставая при этом "злобно тужиться".

Спасибо за советы, или Линейный крейсер как оружие победы

Приветствую вас, Макс Покровский и Олег Хажинский!

Благодарю вас за грамотные и интересные советы по StarCraft'y — "Краткий курс по разведению монстров..." (см. #4). Несмотря на то что к моменту ее прочтения я уже имел примерно двухнедельный опыт борьбы с вражескими монстрами, ваш материал открыл мне глаза на целый ряд интересных моментов. В частности, ценными оказались подсказки о юнитах, позволяющих обнаруживать скрытого противника. Правда, вы почему-то не указали еще одну возможность их локализации, присутствующую у людей, — радар главной базы, и одну у зергов — светящуюся сеть Queen.

Мне также показалось, что вы не совсем справедливо обошли вниманием возможность восстановления части юнитов и сооружений людей и протосов. Если зерги могут пользоваться регенерацией, что делает еще более привлекательной тактику коротких атак, а юниты и сооружения рыцарей света протосов постепенно восстанавливают "верхнюю" половину своих хит-пойнтов (войска могут добежать до батареи и зарядиться сразу, если там еще осталась энергия), то механизированные части людей и все их строения прекрасно ремонтируются роботами (SCV).

Исходя из последнего представляется разумным следующий совет: держите на линии обороны среди бункеров, танков, ракетных турелей и голиафов несколько роботов. В случае игры против компьютера (я располагаю в основном только таким опытом, поскольку считаю интересным разгромить 3-6 компьютеров в союзе с 1-2 приятелями) тактика активного ремонта частей атакуемого укрепрайона оправдывает себя на 100%. Компьютерный AI (значительно более развитый, чем в WarCraft) полностью игнорирует ремонтников и атакует исключительно боевые юниты и укрепления. В режиме ремонта можно выдержать массированную атаку противника, не потеряв ни одной боевой единицы, или свести потери к минимуму.

Единственное место в вашей статье, с которым я в корне не согласен, — это то, что вы называете протосовского архонта самым мощным юнитом игры. Даже с чисто формальных позиций танки, особенно в стационарном (осадном) режиме, превосходят архонтов в атаке более чем в два раза; ультралиски имеют на треть больше хит-пойнтов; а уж линейный крейсер, с его немереным количеством хит-пойнтов и Ямато-ганом даст архонту 100 очков форы.

С уважением,

Андрей Ездаков.

Все на БМП!

Привет, EXE!

Покупая тебя, всегда начинаю с рубрики "Письмена". Сам давно хотел присоединиться к группе пишущих товарищей, но прирожденная скромность и провинциальный менталитет запрещали. Ограничивался лишь редкими посланиями твоему главному железячнику. И, надо отдать должное, он практически всегда находил время ответить на мои вопросы. Большое спасибо, Николай! Но вот, наконец, переборов свои комплексы, решил все-таки написать "в общем и целом".

Сразу скажу, что являюсь твоим давним поклонником и всегда с удовольствием читаю твои материалы. Материалы интересные и пишете вы увлекательно. Ладно, не буду рассыпаться в славословиях, перейду к делу. К самому главному, в смысле — к Самому! Уважаемый редактор, в одном из последних выпусков в ответной проповеди читателю вы съехидничали по поводу "журнальных огрехов в части оформления", мол, куда нам, мы же в тихой бане... на кассовом аппарате "ОКА"... Дык, братия, в ентом же номере с удивлением обнаруживаю в статье, посвященной Dark Omen, скриншот из DBTS с идиллической картинкой шинкования пороса на фоне голубеньких щупалец. Так что, может, лучше "на себя оборотиться?".

Это так, лирика, но в общем журнал классный! Вот только бы побольше страничек... Понятно, что нельзя объять необъятное, но хотелось бы много, много статей.

А теперь — совсем уж главное! Господа русские производители! Игры ваши замечательные, но вот какая проблема — помимо "Фланкера" никаких симуляторов не намечается. А жаль! Я сам — "симулянт" со стажем. Начинал на "Спектруме", F-16 и прочая. После этого древние леталки на 286-м, с ростом возможностей компьютера игры стали красивей, интересней, но отслеживается одна и та же сюжетная линия

"Наших бьют!". Янки и их братья по оружию перманентно устанавливают повсеместную демократию при помощи "Абрамсов", "Хорнетов", "Апачей", а противостоят им, естественно, русские или арабы, вооруженные русским же оружием. Причем "мериканьская" техника (в игре, разумеется) гораздо лучше нашей. А как бы хотелось тихо подкрасться на "Черной акуле" и постучать в башенный люк какого-нибудь "Мардера" или "Бредли" и на вопрос "Хто тама?" ответить: "Французы, бедные крестьяне!", а потом долбануть со всей российской дури чем-нибудь куммулятивным...

Не думайте, что я ненавижу всю эту "президентскую рать", дружим мы с Америкой, но как-то интересно получается — то они у нас на Чукотке восстанавливают порушенную незалэжность, то спасают братьев украинцев от обожзевшего, провонявшего имперским духом милитариста-соседа. По моему скромному мнению, американским продюсерам вскорости надоест обсасывать проблему "Бури в пустыне" и потребуется что-нибудь покруче (где же им, бедным, новый "Абрамс" обкатывать!). Уррра! Русские идут! И всем NovaLogic'ом в окошко, лупить Т-72!

В общем, надо показать им кузькину мать! Друзья-симуляторщики! Все на БМП-2! Машина — зверь! Сам на ней воевал два года. В умелых руках, да с лазерным прицелом!.. Да здравствует Т-80! Лучший танк мира! Вперед к победе наших винтокрылых "Акул"! И пусть им "Кобра" в вашем исполнении снится в кошмарных снах! Уф! Вот так сказывается социалистическое детство и юношество...

Засим прощаюсь, предварительно произнеся волшебную (по мнению многих авторов) фразу "Вы мое письмо, конечно, не напечатаете...". Не проняло? Ну да ладно.

С уважением,

Вадим aka Buba.

Игорь Исупов *(garry1@online.ru):*
Виноваты, Вадим и все-все наши читатели, ой виноваты! Неведомая сила по имени "усталость" подлинковала в последний момент шот от DBTS к материалу о DO, а кроме того — набедокурила с подписями к отдельным иллюстрациям в отдельных материалах. Нехорошо получилось. Приношу свои искренние извинения.

Андрей Ламтюгов *(alamtug@aha.ru):*
Вопрос не ко мне, а к российским разработчикам, но... Как ни крути, игровая отрасль нашей передовой социалистической индустрии находится в стадии становления (хотя мы уже делаем продукты на мировом уровне и выше). Эта стадия характеризуется таким раскладом популярности жанров (не буду останавливаться на причинах): на первом месте — квесты, дальше — стратегии, дальше — все остальное. Что касается симуляторов... Тут еще надо учесть, что золотой век этого жанра уже миновал, причем давно. Одним словом, это чудо, что у нас есть такая вещь, как "Фланкер".

Относительно второго "Фланкера". Он становится все круче и круче. На последнем "Аниграфе" (кажется, это выставка) компания "Азия" порадовала нас шотами с изображением полностью трехмерного Севастополя (включая трехмерный же самолет на постаменте). Одновременно с этим ростом крутизны передвигаются сроки выхода игры (при благоприятном стечении обстоятельств — ноябрь) и, соответственно, крутеют системные требования (теперь оптимум — PII 200, 4 Мбайта VideoRAM, AGP).

У западных девелоперов дела обстоят веселее. Раньше это были Ка-50 Hokum, Mi-24 Hind, Werewolf. (Кстати, не был забыт и Т-80 — Armored Fist I.) Теперь на подходе — Apache Havoc. Уже довольно скоро.

Между прочим идея отечественного симулятора Ка-50 действительно была. Царствие ей небесное.

А теперь — мои вопросы. Почему БМП-2, а не БМП-3? Почему Т-80, а не Т-90? Почему именно "Черная акула", а не Ка-52 и не Ми-28Н? "Кобра" — это фигура пилотажа или противотанковая ракета 9М112 комплекса управляемого вооружения 9К112-1? А как насчет...

Мне и самому жаль. Остается лишь ждать второго "Фланкера". Упражняясь в процессе ожидания на том, что дают наши зарубежные друзья.

Баллада об аниме

Привет!

Изучил 4-й номер .EXE и решил все-таки написать по поводу... аниме. Если не в курсе, объясняю: это то, что вы презрительно (фи!) называете "японскими мультиками". Обидно, одним словом. Сперва вы "наехали" на аниме в 3-м номере, описывая драчку: с тем, что про нее (игру) сказано, спорить не буду, в глаза не видел, но вот с вашими репликами в адрес аниме категорически не согласен. И что это вы так невзлюбили аниме? Может, "Сэйлор Муна" обсмотрелись? Так это же и делалось для детей... А может, вы фанаты Диснея?

Во-первых, хочется заметить, что в "самокопании" героев ничего плохого нет... Это ведь даже интересно — смотреть не только за развитием сюжета, ища какую-то там иголку-черт-знает-где, но и наблюдать за развитием своих персонажей. (Под "развитием" здесь понимается именно РАЗВИТИЕ, а не наблюдение за какой-то там полоской, показывающей, сколько нам "осталось".) Следить, как герои ищут самих себя (может, и сильно сказано, но в общем верно). По-моему, ЭТО гораздо интересней! Ведь вы вместе с ними пытаетесь понять, ЧТО они делают и ЗАЧЕМ. Вы сопереживаете им. И, как следствие, открываете что-то новое для себя, что-то понимаете... В отличие от продукции г-на Диснея и русских мультиков, где истину пытаются впихнуть в тебя ломовым способом, что, собственно, НЕ проходит. Так-то вот!

Теперь насчет жанра в целом.

"Большие голубые глаза" (цитата). Что тут можно сказать... просто вы, наверное, никогда не смотрели в эти самые глаза... "Глаза — зеркало души", и в аниме это — Абсолютная Истина! (Эти глаза, кстати, "произошли" от самого Диснея — Мики Мауса помните? Только вот в аниме пошли дальше.) Если не верите, достаньте хороший аниме-фильм и посмотрите... кое-что лежит и здесь: http://www.aha.ru/~akira/.

Теперь про сюжет.

Что вам в нем не нравится?! Ведь вам нужен закрученный, навороченный и какой-там-еще сюжет? Так это "оно"! В конце концов борьба с самим собой гораздо интересней борьбы с каким-то злым колдунишкой...

Все-таки, по-моему, аниме-игры (например серия Final Fantasy) заставляют сопереживать героям...

Ну тут я, кажется, не совсем понятно выразился. "Сопереживать" — значит, понимать героя. Скажем, в Diablo-подобных играх очень трудно "слиться" с персонажем (это НЕ наезд на игру), в силу того, что разработчики еще не придумали хорошего способа "отражать" игрока в самой игре, тогда как аниме-игры предлагают уже готового персонажа (как и в "Архимедовой династии"), что, как ни странно, облегчает "сопереживание" герою. Вспомните, когда в "Диабло" (или в какой-нибудь другой игре) гибнет герой, то создается впечатление, что гибнет "пешка", в аниме же всегда умирает ЛИЧНОСТЬ.

И еще одно — в защиту аниме: здесь все много реальнее, чем в любых других мультиках. Объясняю.

1. В аниме, как в жизни... хеппи-энд — довольно редкое явление. Обычно с героем или его друзьями что-нибудь случается: герой умирает, его калечат, его друг (любимая) погибает, да и мало ли еще чего происходит. Это я к тому, что аниме заставляет думать на следующие темы:

А нужно ли вообще это делать? А был ли ты прав? Так ли уж Добро лучше Зла? И вообще — зачем ты живешь? Для чего?..

Аниме НЕ учит жить! Оно заставляет задумываться над жизнью.

2. Несколько кровожадно, но все-таки:

Если уж кого-то бьют мечом, так и крови выливается соответственно... А иногда и больше (многоооо больше)...

Не знаю как вам, но мне противно смотреть, как в других (не-аниме) мультиках персонажи колошматят друг друга топорами и мечами — и НИ КАПЕЛЬКИ крови... Тошнит от такого примитива.

3. В аниме герои ЖИВУТ, а у Диснея — куклы. И вообще, Жизнь в аниме — БОЛЬШАЯ тема...

Кстати, о самом-то главном я и забыл! В аниме столько мультиков, что на каждый пример можно найти кучу антипримеров... Так что если вы видели только "Сэйлор Мун", не судите по ней обо всем жанре (это только диснеевские мультики одинаковые).

В аниме есть ВСЕ! От красивой рыцарской мелодрамы до навороченной фантастики и киберпанка. Есть даже порно (называемое hentai). И, к слову, по своему опыту знаю, что изучать аниме по Интернету НЕЛЬЗЯ, в Интернете в подавляющем большинстве присутствует только темная сторона аниме — хентай. Аниме надо смотреть нормально, вот тогда...

Ладно закругляюсь.

С уважением, большой поклонник Game.EXE

Piter ZHP (zhp@chat.ru).



Александр Вершинин *(versh@online.ru):*
Уважаемый Питер!
Спорить с вами о ваших пристрастиях было бы с моей стороны свинством. О вкусах не спорят. Сделаем проще: вы будете смотреть свой "аним", а я наслаждаться концептуально-конгениальным отечественным переводом "Черного плаща". Мультфильм-то слабенький, но ребята, которые занимались озвучкой, сделали свою работу великолепно, буквально вытянув то самое диснеевское творение "в люди".

Игорь Исупов:
Ненавижу аниме! Даешь Норштейна!

Господин ПэЖэ *(pg@compurerra.ru):*
Питер, как я тебя понимаю, хоть, наверное, и единственный в .EXE... Я никогда не называл и не назову anime "японскими мультиками". Да еще и пренебрежительно. Я ее люблю, ценю и уважаю. Обязуюсь по мере сил способствовать проникновению ее в широкие редакторские массы и изо всех сил пропагандировать Shogo: Mobile Armor Division (бывший Riot: Mobile Armor), удачно спасенный недавно от пагубного влияния Microsoft. Если еще не смотрел (что, конечно, вряд ли), загляни на www.shogo-mad.com. Какие там саундтреки лежат, какие скриншоты, авишники, картинки на десктоп... Я плакал.

Правда об .EXE

Здравствуй, уважаемый Game.EXE.

Наконец-то я собрался написать тебе (вам) письмецо, а причина такова — неприятно расставаться с любимым журналом, но надеюсь, что дружеская критика пойдет на пользу такому великолепному (но незаконченному) изданию.

Похвалы, конечно, опущу, ибо почти все замечательно, о чем и пишут в массе своей читатели. Дизайн — хорош. Онлайн (если позволите так сказать) с читателями — лучший (если сравнивать с другими изданиями). Рубрики — хоть куда. Авторы — великолепны (с одной стороны), и читать журнал по этой причине и приятно, и полезно.

Но. Скажу парадоксальную вещь: журнал читается все тяжелее и тяжелее. Вероятно, в погоне за славой авторы часто извращаются так, что все сильней одолевает мысль, а не работает ли у вас сотрудник Михаил. Горбачев. С пятном. Может, он под разными псевдонимами пишет? Подрабатывает, понимаешь. Из мутного потока журналистской гордости очень непросто вычленить биты полезной информации. Великолепные завороты вроде "что бы ни говорили, это все та же добрая KKS 1, хотя, конечно, интерфейс похож на DBT 3 1/2, а интересность стала на уровне KN&RW, что здорово, но графика на уровне TRT 2, даже TRT 1, что плохо, но, несмотря на недостатки, неплохо..." лично меня ставят в тупик. Что за игра? Хороша? Плоха? Не дай бог 3D участвует, это как девушка в мужском монастыре.

"3D!" — вопят в Action-разделе, а за ними нестройным хором и все остальные. "Все ближе к реальности!" А зачем нужна эта гонка? Если мне захочется action'a немереной реальности, я возьму АК и отправлюсь в горячую точку. Тут и fps, понимаешь, которые акселераторам и не снились, и динамическое цветное освещение, и воздействие на все органы чувств, и НИКАКИХ сейвов. Да вот не хочу. И неприятен хор елейных голосов, воспевающих нового идола — "Квейк-8 1/2".

Прочитав у вас, что "Квейк-2" — недосягаемый лидер по графике, геймплею и т.п. вещам, не поленился продолбить его несколько раз на "тяжелом" уровне, но так и не смог понять, где расписанные достоинства. Только не надо говорить, что игра, мол, сетевая. Уродец в профиль — в фас красавцем не будет. Кстати, не знаю ни одного квейкомана (по мелочи-то все играли, как и в тетрис) из огромной братии геймеров-знакомцев. А вспомнив теорию вероятности о случайных выборках, начинаю думать, что EXE недалеко ушел от "Трудовой России", расхваливающей коммунистов.

Интересность. Вытекает из вышесказанного. Пункт туманный, который нужно с трудом вычитывать между строк. Как можно трепетать над "Аннигиляцией", хмыкнув в сторону "Старкрафта", графика, мол, фигня, WC2 и есть WC2? В стратегиях важнее всего баланс сил и оригинальность. А в одиночной игре, собственно, прибамбасы вроде мультиков, дачи заданий, окошки там всякие милые, да ясность в поведении юнитов. Конечно, трехмерный крейсер, лупящий из бортовых орудий по самолетам и запросто перестреливающийся с кем-то, кого в принципе не видит, крут. А значимое слово VICTORY или DEFEAT в конце потрясает супероригинальностью заевшихся геймеров. Игра будущего. Да только не хватает чего-то. Больше смахивает на клинический случай. Хоть десять видов юнитов, хоть тысяча, все одно. Это я в адрес ведущего рубрики. Да и остальным намек. Щепетильней надо быть, ребята.



Непросто понять диалог вроде "Лучше ET6000 Matrox'a xxx?" (надо понимать, что варианты ответа — да, нет, не знаем, иди к черту.) Ответ: "Чтобы играть в "Квейк" нужен 3Dfx". Разговаривал немой с глухим...

А самый больной момент — это количество игр. Ощущение, что выпустили "Квейк" — и все, нет больше игр. А если и есть, то плохие. А если не очень плохие, то ждите, мы напишем. Может быть. А может, и нет.

И еще момент. Главный. Игровой журнал — это ведь не только описал игру и прощай, читатель. Это ведь в идеале наш читательский рупор. В сторону разработчиков. Почему бы вам не потренироваться в литературных изысках в факсах разработчикам (см. крейсер, стреляющий по самолетам), а не проводить досуг в нападках на тинейджеров. Коль хотите быть авторитетом — будьте.

С уважением,

Александр Рахманин (rahman@jeo.ru).

Господин ПэЖэ:

Я — человек простой, можно даже сказать, одноклеточный. Я КРОВИЩУ люблю, когда склероз отпускает. А Quake 2 не люблю — за жуткую анимацию монстров (зачем они так дергаются?), за жуткую физику (почему мой десантник цепляется чем-то за каждый угол?), за плохой дизайн уровней, средненькую графику и средненький звук. О чем и заявлял принародно в "Письменах" пару номеров назад. Даже обозвал это чудо "дюком наших дней". Так что премного и всецело благодарю тебя, дорогой читатель, что хоть ты меня поддержал. Давай лучше на досуге в Unreal отдохнем от этого ужаса.



Кстати, квейкоманов вокруг меня (может, я заразный?) полно, так и кишат. Понимаю, некоторым не везет — что же тут поделаешь? Сочувствую.

А насчет аббревиатур и ссылок на прошлое — кто, как не я, регулярно рассказывает о вечном, о Настоящих Играх былых времен, о тех столпах, которые каждый должен знать, чтобы фразы типа вышеприведенной воспринимались как надо? Короче, два раза "ку" господину ПэЖэ за его доброе сердце, меткий шотган и стесанные о клавиатуру пальцы.

Олег Хажинский:

Господа, давайте устроим разгрузочный день от C&C-клонов (извиняюсь, от стратегий в реальном времени, похожих на Dune 2). Игровой мир все время трансформируется — еще вчера казалось, что в этом мире вот-вот что-то изменится. Но на дворе опять июнь, и я опять играю в KKnD. Два. Точно такое же, как и первое, только немного красивее. А впереди еще Tiberium Sun. Точно такой же, как Red Alert, только почти трехмерный. И Dune 2000. Как Dune 2, только с многопользовательским режимом. Для того чтобы сравнивать такие игры, нужен микроскоп. Менюшечки, заставочки, неуловимый баланс сил... Поймите меня: мозг просит разнообразия. А у вас какие пожелания?

Мозг пока находит отдушину в 3D. Dark Omen, Myth, Dungeon Keeper, Populous 3. Завтра 3D всем (в том числе нам) надоест, и мы начнем превозносить что-то новое. Такая у нас работа.

Игорь Исупов:

Должен сказать, что еще у Александра в письме был довольно эмоциональный "накат" на то, что .EXE, будто бы, слаб информационно: мол, не обо всем пишете, ребята, не всегда успеваете вовремя "выстрелить" горячую тему (читай: игру), а потому иной раз получается так — игра на прилавке, а у вас о ней ни полслова... Что ж, задетый за живое, я написал Александру, что это не соответствует действительности, что, прежде чем заявлять подобное, надо бы привести пару-другую примеров. Однако и в новом письме моего "оппонента" (настроенного, кстати, по отношению к журналу очень дружески) никаких конкретных названий не было. Увы. Именно поэтому я не счел возможным публиковать эту часть письма Александра. Но. Доля истины в его словах все равно есть. Правда, правда. Дело в том, что мы не пишем об играх, которые НАМ НЕ НРАВЯТСЯ. По каким-либо причинам (их, причины, мне уже приходилось перечислять на страницах журнала). Но ПИРАТЫ — давайте будем честны, речь идет о них, о пиратах, — к сожалению, прежде чем запускать что-либо в тираж, не звонят в .EXE и не спрашивают: ребята, это хорошая игра? вы будете о ней писать? стоит нам ее печатать? Не звонят, собаки! Отсюда, дорогой Саша, и коллизии, подобные нашей с вами. А вот про ХОРОШИЕ — НА НАШ ВЗГЛЯД — ИГРЫ мы пишем. Всегда. И помногу. Жаль, что иногда, когда наступает безрыбье (как в этом июне), приходится обозревать и не очень хорошие...

Как слабость сделать силой

Привет, Game.exe!

...Хотелось бы сразу к делу, но как можно не вставить пару хвалебных строк о вашем журнале. Журнал — класс! Кстати, первый свой номер я приобрел очень давно, и назывались вы тогда "Магазин игрушек". До сих пор помню ту нетленку "Ваш Брежнев играл в Doom пять часов кряду"... Конечно, прошло много времени, и журнал сильно изменился, но все равно читать его приятно, очень. А если рассмотреть внимательно мою коллекцию компакт-дисков, то можно найти уйму игрушек, награжденных вами "Нашим выбором". Ребята, мы же доверяем вам, как богам! И сразу ясно: если в конце статьи "Наш выбор", то покупка никогда не обратится печальным ковырянием в носу перед монитором и бесцельным гундением об обмане бесчувственных торгащей; и будет обеспечена неделя (не меньше!) удовольствия от геймы, с которой в час ночи будет так жалко расставаться, будучи оторванным от нее в бесчувственном состоянии жестокими родителями. Словом, продолжайте в том же духе!

...А теперь хотелось бы указать вам на кое-какие неточности в тексте об игре Spec Ops (.EXE #4).

Так, на странице 34 в середине последнего абзаца рассказывается о немотивированной реинкарнации карманов противника. Однако АКМ убиенного врага можно получить — и еще как! Да еще с несколькими обоймами к нему. И я почти никогда не находил в карманах покойника боеприпасы к своим стволам, там всегда оказывалось то, чем он пользовался во время своей гнусной попытки срезать мне полпанамы автоматной очередью. Из этого же вытекает ошибочность положения о беззащитности

одинокого снайпера. Как только вы срезаете из ССГ неудачливого часового, то тут же направляетесь к нему и (да-да!) занимаетесь выгребанием карманов вновь преставившегося. И догадайтесь, что же вы там найдете? Правильно! Нетленный и всеми нами любимый АКМ (фирма "Калашников и Ко") или РПК от того же производителя, но чаще первое. А после нажатия клавиши "1" ваш снайпер получает возможность убивать с дальнего расстояния, да еще стреляя очередями. И вражеские фуражки будут ложиться штабелями не только в дальнем, но и в ближнем бою. Поэтому снайперскую винтовку можно выкинуть в кусты за ненадобностью, а какова сила русского автомата в непосредственной близости от противника, вы, наверное, знаете. В общем, это один из примеров того, как слабость человеческая превращается в силу, и несчастный снайпер, который при малейшем шорохе валится за кустики, становится оружием победы, спокойно вынося на своем пути любого ненавистного врага.

А сама игра хороша... Очень! Супер! Не зря вы дали ей "Наш выбор".

Ну вот, кажется, и все!

С уважением,

Антон.

Еще один неформальный солюшен. К "Аллодам"

Привет, EXE!

Не беспокойтесь, сегодня ругать не буду. Вернее, буду, но не вас, а Nival'овцев. Итак, ругаю...

Во-первых, огромное спасибо за такую классную игру! Allods live forever, Diablo must die! Количество предметов не поддается исчислению. 5 скиллов магии или оружия. Целая куча всякого магического барахла и огромный ассортимент выпивки (нет-нет, вы не о том подумали, я про всякие там бутылочки и колбочки). Короче, все круто, и вообще...

Но! Но такого количества багов я еще не видел НИГДЕ! Баги здесь, баги там, баги, ау, где вы? Вот они!..

И если в single-игре их почти не заметно, то в multiplayer'е они скопом лезут наружу, показывая неподготовленному юзеру свои наглые, типично баговые рожи. При этом львиная доля ошибок приходится почему-то на дизайн многопользовательских карт. Даже у владельцев Diablo версии 1.0 не было таких огромных возможностей для "творчества", какие "Нивал" предоставил купившим "Аллодов". Тут вам и дублирование предметов, и халявная накачка героя, и т.д. и т.п. Ну а теперь обо всем по порядку (ехидно назову все нижеследующее "неформальным солюшеном к многопользовательской версии "Аллодов").

Во-первых, если кто не знает, в multiplayer'ную игру можно совершенно спокойно играть безо всякого там multi-, достаточно лишь выбрать "последовательное соединение", и... Все работает. (Именно так играю я сам.)

Итак, что должен делать только что созданный герой? Новенький Васек, или там Федор, идет прямиком на... нет, не угадали, не на Kids Paradise, а на (раскройте пошире глаза) ПЯТУЮ карту. Именно там он начнет свою, еще совсем юную, жизнь! Первое, чем займется начинающий мародер, это подманивание на живца (в роли живца выступает наша с вами персона) двух совершенно безобидных орков с луками, ошивающихся поблизости от левого выхода из города, к двум солидно выглядящим (ух ты, да на них мифрил!) городским охранникам, с последующим шинкованием орков в капусту. Именно так вы получите свои первые деньги на карманные расходы.

Что, мало? Ничуть: на первой карте честным трудом такая сумма собирается около



часа. (И вообще, первая карта must die!, на ней вам делать нечего, она слишком легка даже для свеженького героя.) Только что полученные деньги сразу же спускаются на шмотки. Если не надоест, операцию с орками можно повторять хоть до посинения, но она все же не очень выгодна. Мифрильным дуракам нужен враг посерьезней — прямо над левым выходом расположена деревня с гоблинами. Туда под вашим неусыпным руководством и должна отправиться стража. Если деревеньки покажется мало, то через наших любимых орков стражу надо провести до мага, болтающегося чуть дальше. Но здесь есть нюанс — ведь забив орков, стражники возвращаются на свой пост. Однако первой целью для орков являетесь ВЫ, так что надо забыть об инстинкте самосохранения и рваться в бой вместе со стражниками. Гоняясь за вами или отступая назад (под действием полученных в столкновениях со стражниками ран), орки обязательно приведут охранников к магу. (Для усиления эффекта орков можно даже подлечить (если вы, конечно, играете магом.) Поверьте, за все эти старания будет очень хорошее вознаграждение...

Приодевшись хотя бы в сталь (или обзаведясь нормальным посохом), можно сходить на ЧЕТВЕРТУЮ карту. Заметьте, стражники здесь весьма слабы, но когда их убиваете вы — они бессовестно сгнивают вместе со своими шмотками. Вывод: ребят надо прикончить с помощью гоблинов, живущих справа от города. Впрочем, одних рыжих гоблинов недостаточно, чтобы завалить стражников. Поэтому вы, бесстрашно прорываясь сквозь ряды маленьких и рыжих, должны подманить к городу желтых гоблинов, а уже во главе целой кучи улюлюкающих желтопузых негодяев с шумом и песнями войти в город. Только не давайте им разбрестись по городу, иначе их положат по одному. Вся эта революционная тусовка под водительством дедушки Ленина (в вашем лице) должна двигаться прямо к местному магу. Ай-ай, революция не удалась, зато теперь мы имеем в котомке различного барахла на 5-7 тыс. золотых. То же самое можно сотворить и с левого входа, выйдя из города и направившись вверх, но там обитает больша-а-ая деревенька синих орков, и до города вы можете просто не дойти... Но выручка будет куда солидней.

Накопив тысяч 30-40, нужно поискать какую-нибудь шмотку с каменным проклятием. Пусть это будет хоть гвоздь — берите, окупится сразу же. Взяв магический "гвоздь", можно со спокойной душой возвращаться на пятую карту. Для тех, для кого правильность превыше всего и смысл покупки не дошел, объясняю: оччччень крутую магичку в городе видели? Вот-вот, она и есть следующая жертва. Один удар — и она — кирпич... В общем, с нее барахла получается на 220 тысяч! Правда, охрана нас потом убьет, но это ничего, оживаем и забираем шмотки обратно. После многократного повторения этого трюка начинается настоящее веселье...

Ну и напоследок: способ дублирования предметов. (Я знаю, это уже совершенно бессовестное hacker'ство, но многим будет интересно. Хотя лично я им не пользуюсь.) Появлению этого способа мы обязаны совершенно "чудесной" системе сохранения персонажа. Внимание: чтобы осуществить этот финт, вам обязательно потребуется напарник (связь по модему не подходит)!

Итак, приступим. Он (напарник) создает игру, вы к ней присоединяетесь, записываете своего героя у ратуши и скидываете на землю предмет, который хотите размножить. (Главное, чтобы "умный" компьютер не записал вас еще раз.) Тыкаете Esc и выходите в главное меню (компьютер обязательно скажет, что ваш герой не сохранен — но именно это нам и надо). Опять присоединяетесь к игре дружка, выбираете своего любимого Василия, и... Мешок с вашими шмотками до сих пор лежит на земле, но в инвентаре он есть тоже!!!

Товарищи, делаем со мной, делаем как я, делаем лучше меня! Только не думайте, что это все: мест получения "шаровых" финансов намного больше, просто я не рискую дальше испытывать ваше терпение. А так — каждый час игры в среднем приносит новый способ! Diablo больше не котируется! Diablo must die!

С уважением,

Алексей Стрелец (strelec@chat.ru).

Олег Хажинский:

Жаль, что я не успел передать твое письмо ребятам из "Нивала": раз уж ты ИХ ругаешь, то пусть ОНИ и отвечают. Обильные баги действительно имеют место быть, и очень печально, что они слегка портят впечатление от первого знакомства с игрой. Впрочем, я рад, что "Аллоды" тебе тоже нравятся — это главное. А что до лазеек, халявной накачки и "шаровых" финансов — ты и сам понимаешь, что это все на игроков определенного склада. Сам Орловский както сравнил подобное занятие с онанизмом и сказал, что никому такое дело не запрещено... Впрочем, баги все равно надо "фиксить", "фиксить" надо баги. А потом патчить...







Реальность? А что это за игра? И зачем она нужна, когда уже вышла Нереальность?..

Грубая реальность "Нереального", или Как вы яхту назовете...

Господин ПэЖэ

Король умер.
Да здравствует король!
Unreal, в появление которого мы уже не верили, который, казалось, в полном соответствии с названием, никогда не станет реальностью, наконец-то вышел.
И мы поняли, что ждали не зря.
Первый в мире Quake-killer налицо!

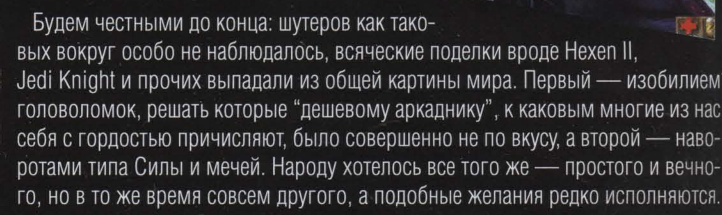
А можно, я чуточку поиспытываю ваше терпение и поговорю о жанре вообще? Сколько, в самом деле, может продлиться эта всеобщая истерия по 3D-шутерам от первого лица? И почему такой ажиотаж вокруг каждого нового проекта, когда вся разница — только в количестве тех самых полигонов, считать которые я так ненавижу, ибо, несмотря на прогрессирующий склероз, еще помню те благословенные времена, когда игры ценили за интересность, а не за красивость...

Собственно, у нормальных людей (к каковым я ни себя, ни вас не отношу, разумеется) феномен нашего любимого жанра вызывал рефлекторное удивленное вскидывание бровей с самого начала. Переварить тот факт, что кому-то в кайф просто КРОВИЩА, не замутненная размышлениями о сюжете, головоломках и (реверанс в сторону id Software) даже о собственном имени, нормальные люди оказались просто не в состоянии. А мы с вами устали от условностей "реального мира", когда нехорошего человека приструнить толком нельзя, когда любая ошибка фатальна. Нам хотелось счастливого и понятного мира, где препятствия есть, но преодолеваются единственно верным способом: увеличением размера пушки. И мы его получили, спасибо Doom'у и пророку его id'у.

Правда, года через два некоторые начали потихоньку отрывать красные глаза от экрана, а руки с крючковатыми пальцами — от мышки, и оглядываться по сторонам в поисках чего-нибудь новенького, ибо, стрейфясь по улицам и отходя назад со словами "а сейчас он сам выйдет" после заглядывания в дверь магазина, они потихоньку начали понимать, что только первый десяток тысяч фрагов способен достаточно поднять уровень адреналина в крови, а проходить уровень в сотый раз уже не так интересно, как в первый. Но тут заботливый Кармак (впрочем, тогда id еще была в полном составе, и Ромеро, МакГи и остальные могли добиться превращения голого "движка" в игру) подкинул нам Quake с его волшебным звуком и т-о-р-м-о-з-я-щ-е-й графикой. И понеслось по новой!

Как выяснилось впоследствии, повторить успех еще раз, с Quake 2, было сложнее, и число красноглазых индивидуумов, удивленно пялящихся на девушек в мини-юбках и мучительно вспоминающих, сколько хит-пойнтов у этих монстров, на улицах резко возросло. Конечно, хит был, но какой-то не вполне хитовый. Подобно герою известного анекдота, получившего от своего лакея бессмертное "барин, вам бы жениться надо", представители широких народных масс начали жаловаться на экзотические вещи типа отсутствия сюжета, недостатка реализма и общую скучность шутеров.





Будем честными до конца: шутеров как таковых вокруг особо не наблюдалось, всяческие поделки вроде Hexen II, Jedi Knight и прочих выпадали из общей картины мира. Первый — изобилием головоломок, решать которые "дешевому аркаднику", к каковым многие из нас себя с гордостью причисляют, было совершенно не по вкусу, а второй — наворотами типа Силы и мечей. Народу хотелось все того же — простого и вечного, но в то же время совсем другого, а подобные желания редко исполняются.

Vox populi — vox dei

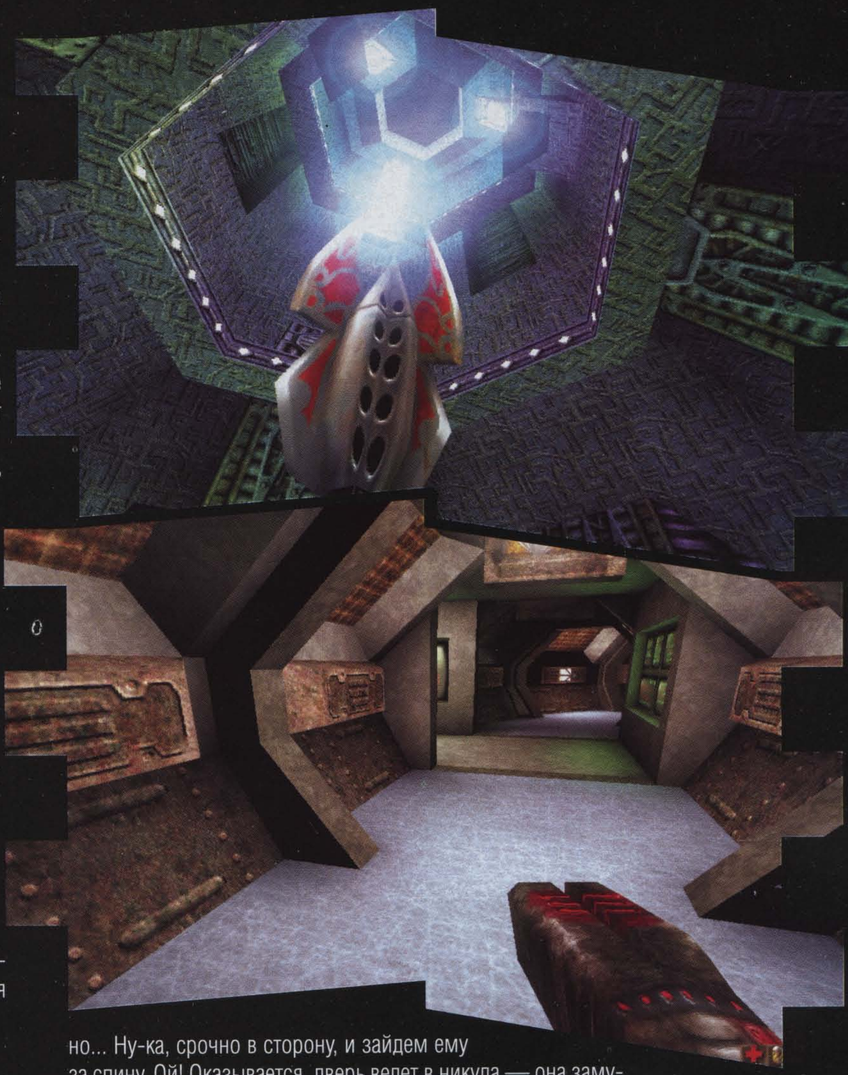
Не пугайтесь заголовка: эта латынь, вдолбленная в меня в церковно-приходской школе, так и норовит вырваться наружу, да и старческое желание поучить чему-нибудь бесполезному молодое поколение дает себя знать... Впрочем, я отвлекся. Заголовок переводится просто: глас народа — глас божий. И речь пойдет о мнении не моем, а вашем собственном.

Засилье одного и того же "движка" на рынке (вспомните, чего мы сейчас ждем — Half-Life, SiN, Daikatana, Duke Nukem Forever, и оцените: все они на базе неистребимого Quake 2) привело к тому, что на каждого смелого новичка, разрабатывающего свой engine, народ начал глядеть как на мессию, пришедшего спасти мир. И, что самое удивительное, народ дождался, как минимум, одного пророка. После жуткой задержки Unreal все-таки пришел к нам. И понравился — абсолютно всем. Ни в FIDO, ни в Internet, вообще нигде — ни одного плохого слова, каковых было в изобилии после выхода Quake 2.

Особенно интересно изучить, чем именно он так сразил народ. Вот несколько цитат (1. Извините, авторы, но указывать вас поименно не буду, ибо вы — народ; 2. Ваша орфография, друзья, нами не тронута):

"В сингл плеер играть практически невозможно, монстров практически не замечал — все внимание уходит на обозрение пейзажей :) Был случай, когда я пятился назад и смотрел на скалы, птиц кружащих в небе, etc и... свалился в обрыв :)"





"Зеркала и стекла — прелесть, когда я попал на лед в первом уровне, то минут пять просто кривлялся и прыгал, любуясь своим отражением. Потом, уже найдя пушку, еще пять минут стрелял в закуток, где зеркальная тумба, наслаждаясь отражением летящего заряда."

"Вода — на два... три порядка красивей! А лужа крови на первом уровне — я думал, что обнюхался и у меня цветные глюки."

"Выхожу из тесного корабля на простор луга с гуляющими по нему животными и растущим кустарником, смотрю на правильное небо, горы вдали и честное слово... машинально вдыхаю полной грудью. Вот он, эффект присутствия, вот она, виртуальная реальность ;)"

Да, мы все этого хотели. И мы получили это по полной программе. И пусть полигонов чуть меньше (а это между прочим действительно так — и монстры, хотя и замечательно движутся, на самом деле довольно угловаты, и уровни — это весьма заметно — собраны из крупных кубиков), пусть пламя в виде пучка плоскостей с картинками на них, пусть что-то не так, но нам дали вторую половину нужд любого демоса (требовавшего, напомню, хлеба и зрелищ — сильная штука, эта церковно-приходская школа), и мы забыли о технических деталях.

Кстати, второй мотив, заметный в народном мнении, еще интереснее:

"Все вместе это создает ту неповторимую обстановку, что царит в игре. Вживаешься, вживаешься на все сто. И мурашки по коже, и вздох облегчения, и шараханье в испугах, и нервы. Все, все это есть в ПОЛНОМ объеме, я как будто живу внутри."

"Атмосфера — отлично. Когда после минуты воплей, рычанья и стонов, дверь (1-й уровень) начала открываться, я отпрянул, вжался, и с ужасом наблюдал метнувшуюся в сторону фигуру. Вполз — никого. Страшно. Впервые после Вольфа такие ощущения."

И, что забавно, опять-таки все верно — игра почти превратилась в жизнь. Ощущения — как у ребенка, впервые вышедшего на улицу (да, я впадаю в детство и ловлю от этого кайф), все вокруг незнакомое, страшное, но в то же время такое красивое, большое и многообещающее...

Modus vivendi

Угу. В смысле, образ жизни. Ибо иначе это не назовешь — разве этот мир можно назвать игрой? Жизнь, во всем ее разнообразии. Кстати, слово "разнообразие" — пожалуй, самое подходящее для описания Unreal. Создается такое ощущение, что разработчики заранее составили себе длинный список (эдакий манускрипт в пару метров длиной) всех тех вещей, которые все хотят видеть в хорошей игре. И разработка потому и затянулась на годы, что в этом списке ставили галочки на каждой строчке.

Нет, даже не надейтесь, повторять этот список я не буду, журнал не резиновый, да и какой в этом смысл? Половина удовольствия — самому найти что-нибудь новенькое, использовать его против монстров или товарищей по игре, и пока они не поняли, что происходит, наслаждаться разрывом в счете. Но о некоторых вещах расскажу, разумеется.

Итак, начнем с главного — с физики и вообще законов природы. Мирок, откровенно говоря, довольно странноватый. Та самая портальная технология, о которой так долго твердили нам разработчики, в действии, и в каком действии...

Портал — это попросту дырка. Она может висеть в воздухе, быть замурованной в стену, пол или потолок. Важно, что где-то в другом месте есть еще одна дырка, такого же размера. А теперь нужно сделать мощное усилие воли и понять, что обе дырки на самом деле — одна. Угу? Какие возможности это открывает — я даже представить не могу, могу только описать то, что уже видел, а конкретно — один из уровней для сетевой игры.

Представьте: комната, двухъярусная. В центре горизонтально подвешено каменное кольцо, в котором играет голубоватый туман (все те же красивые фрактальные эффекты, которые делают воду в Unreal до невозможности реальной). Если в это кольцо прыгнуть сверху, то, не встречая никакого сопротивления, оказываешься совершенно в другом помещении, выпадая из похожего кольца, подвешенного у потолка.

Сам по себе эффект не впечатляет, правда? Это уже много лет назад было реализовано в Quake, да что там, даже в Doom'е телепортеры были. А для того чтобы понять разницу, нужно на том же самом уровне подойти к "обычному" телепортеру, стоящему на полу, и посмотреть сквозь него. Казалось бы, простая дверь, за ней видна комната, вон там бегает враг, стреляет в меня, да как больно... Ну-ка, срочно в сторону, и зайдем ему за спину. Ой! Оказывается, дверь ведет в никуда — она замурована в стену крохотного каменного постамента. Комнате просто негде там поместиться...

В том-то и разница, что портал — это не просто способ перемещения игрока или монстра, это самая настоящая дырка. Сквозь нее проходит свет, звук, выстрелы из любого оружия, объекты. Если бы такое было возможно в реальном мире — изобретатель давно был бы богаче Билла Гейтса, поскольку такие дырки были бы идеальным транспортом. Впрочем, и игру они сильно разнообразят.

Вода. Воду мы любим, мы в ней по-настоящему плаваем (в горизонтальном положении, кстати), мы любуемся роскошными волнами на ее поверхности, развлекаемся тем, как под водой абсолютно честно меняются физические константы — дерево не падает, а плывет к поверхности, зато железки всякие — наоборот. Все честно булькает, радуется жизни и вообще ведет себя так, как и должно.



Трюки с гравитацией, тот самый волшебный свет, о котором всем уже прожужжали уши (кстати, действительно очень симпатично — около источника возникает гало, увеличивающееся с расстоянием), туманы, в том числе цветные, зеркальные полы и стены... Короче, словами все это описать практически невозможно, лучше просто увидеть.

А вот о сюжете действительно лучше чуток сказать. С самого начала становится ясно, что он есть. И, что самое странное, душу заядлого думера, стреляющего на звук или даже просто для профилактики, наличие сюжета почему-то совершенно не напрягает — наверное,

мы и в самом деле устали и хотим, чтобы нас мягко, неназойливо, но все-таки вели по дороге к победе и показывали покойников с косами, стоящих по сторонам. Нам надоело рваться вперед, мы, кажется, впервые осознали, что вокруг может быть не декорация, но мир, живущий сам по себе и ведущий нас куда-то.

Рождение на борту упавшего тюремного корабля в качестве чудом выжившего заключенного с 17% здоровья и без малейших признаков оружия с самого начала задает тон игре: будет трудно, враг силен и коварен, а мы слабы и беззащитны. Тягостный поиск оружия, чтение дневников собратьев по несчастью и бортовых журналов экипажа корабля. Случайная казнь кого-то на электрическом стуле. Великие мелочи вроде еще живого пилота, умирающего, когда мы его находим, гибели неизвестного человека (или и нечеловека вовсе?) за закрытой дверью, которая потом открывается, обдавая нас кровавым дождем и показывая мускулистую спину убегающего инопланетянина, как две капли воды смахивающего в этом ракурсе на Чужого. СТРАШНО! И это прекрасно, так и должно быть.

Divide et impera

Кстати, о латыни. В церковно-приходских школах учили многому умному, не чета нынешним. И одну истину я запомнил на всю жизнь: разделяй и властвуй. Помогает, знаете ли...

Пожалуй, главное после графики (или даже до нее?) — это звери. Их даже не хочется звать монстрами, они скорее люди. В кости режутся, местных жителей давят и рвут на части, как настоящие поработители. У некоторых — характер ниндзя, стойкий и спокойный. Сосредоточенно выполняя акробатические трюки (прыжки, перекаты), красиво уклоняясь от моих выстрелов, эти ребята не теряют главного: уверенности в себе. Им не нужны, как в думах и квейках, собратья по оружию, чтобы создать видимость сопротивления игроку. Недаром Стивен Полж (Steven Polge), автор лучшего и, кстати, первого бота для Quake (кто же не помнит Ripper'a?), работал над их интеллектом, а остальные программисты делали для них настоящую (а не рекламную, как в Quake 2) интерполяцию движений.

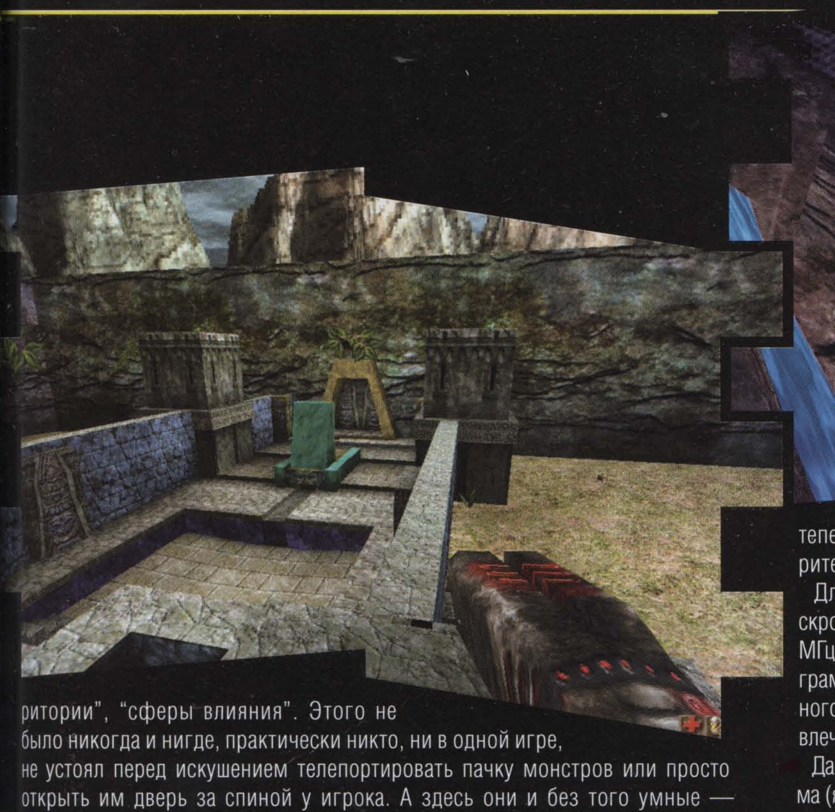
Отстаньте от меня со своими напоминаниями о том, что полигонов мало. Ну и что? Главное — как плавно и красиво они движутся. Я был поражен, когда узнал, что всю анимацию делали вручную, никаких новомодных motion capture...

Так вот, об интеллекте. Его наличие позволило (наконец-то!) сделать уровни действительно сюжетными, сквозь них уже не приходится прорубаться в брызгах крови и ошметках мяса, как сквозь бойню в разгар рабочего дня, если бы и была BFG-9000, ее некуда было девать, ибо каждый зверь в отдельности не слишком бронированный, не так уж грозно вооружен, охотится чаще всего в одиночестве, да и из-за спины у игрока вряд ли кто-нибудь выскочит врагу на подмогу... Но вы попробуйте того зверя прикончить — и мы посмотрим, кто из вас уйдет с поля битвы, а кого будут собирать по кусочкам.

Сначала этот факт пугает — когда я убил своего первого Brute (см. краткий справочник-определитель фауны по соседству), я остановился и критически пересмотрел все свои навыки игры в Quake, ибо после встречи с любым одиночным монстром (да, включая шемблера и даже милягу-паучка vore) у меня так мало здоровья не оставалось. Только с людьми в сетевой игре адреналин так играл в крови. Впрочем, постепенно, уровню к третьему, я "просек фишку", как выражается молодое поколение, и понял, что звери расставлены таким образом, чтобы восстановиться до встречи со следующим гадом было вполне возможно.

И тут наступил момент истины. Я осознал, что больше не надо "разделять и властвовать" — они уже все разделены, осталось только вступать в честные рыцарские поединки и выходить из них победителем. Оказалось совершенно классно мыслить в милитаристских терминах "контролируемой тер-





ритории", "сферы влияния". Этого не было никогда и нигде, практически никто, ни в одной игре, не устоял перед искушением телепортировать пачку монстров или просто открыть им дверь за спиной у игрока. А здесь они и без того умные — бегают по уровню (да еще как быстро — зачастую быстрее меня!), уверенно пользуются лифтами, живут, короче.

Le ton fait la musique

Вспоминал-вспоминал что-нибудь подходящее для заголовка на латыни, но склероз взял свое, и ничего, кроме презренной итальянщины, в голову не лезет. Пианиссимо, фортиссимо, тьфу. Пришлось быстренько на французском изобразить, пока и его маразм не затронул. Да, понимаю, дошкольникам нужен перевод. Тон делает музыку.

Черт подери, он ее действительно делает! Здесь даже не очень важна музыка сама по себе (откровенно говоря, слыхивали и получше), сколько ее вписанность в игру и характер, стиль, тот самый тон, который и определяет, оно это или не оно. И почему в журналах до сих пор не придумали способа доносить до читалей музыку? Напеть вам, что ли? Трум-пурум-шурум-бурум... Трамм... Там... Тарам... А? Ведь правда, здорово, когда выходишь в комнату, а музыка эдак невзначай становится тревожной, даже чуток нервной и волнующей. Сердчишко — ек, рука на мышке — дерг! А вот и скааржик, на чье присутствие нам таким способом мягко намекали, споко-ойный такой, хайром помахивает... Просто песня!

Звук... Звук, на мой взгляд, похуже будет, хотя тоже весьма и весьма ничего. На Великий Звук Всех Времен И Народов, каковой наличествовал в Quake, разумеется, не тянет, но почти все остальные игрушки кроет, pardon, s'il vous plaît, как бык овцу. Это трудно описывать, ибо в отличие от музыки передать звучание очередного рыка или бульканья на бумажной странице вообще невозможно, но поверьте на слово: атмосферности там более чем хватает.

Morituri te salutant

Идущие на смерть приветствуют тебя. Когда-то мы говорили это Цезарю, идя на арену... Или это мне дед рассказывал? Склероз, склероз... Ну, ладно, главное — я все еще помню. А главное — в том, что про дефматч подробно расскажет мой премногоуважаемый коллега Скар, но свое личное, частное, приватное мнение я все-таки изложу. Кратенько, конспективно, в двух словах, угу?

Итак, жил-был Doom... Испугались? Думаете, опять от Адама начал старик? Нет, это я только пугаю. Сравнивать Unreal лучше все-таки с чем-нибудь другим. Ибо десяток видов оружия, каждое из которых стреляет двумя способами (кстати, у нас тут неподалеку подробное описаньице налицо), ни в коем разе не позволяет за первый десяток-другой игр разобраться, на что похож типичный матч. Зато ясно как минимум одно: ни на что из опробованного ранее он НЕ похож. Вроде бы, много похожих на знакомые видов вооружения, то винтовка снайперская, то ракетница, но их применение очень сильно зависит от уровня, на котором действо происходит, а это уже хорошо, ибо создает приятное разнообразие.

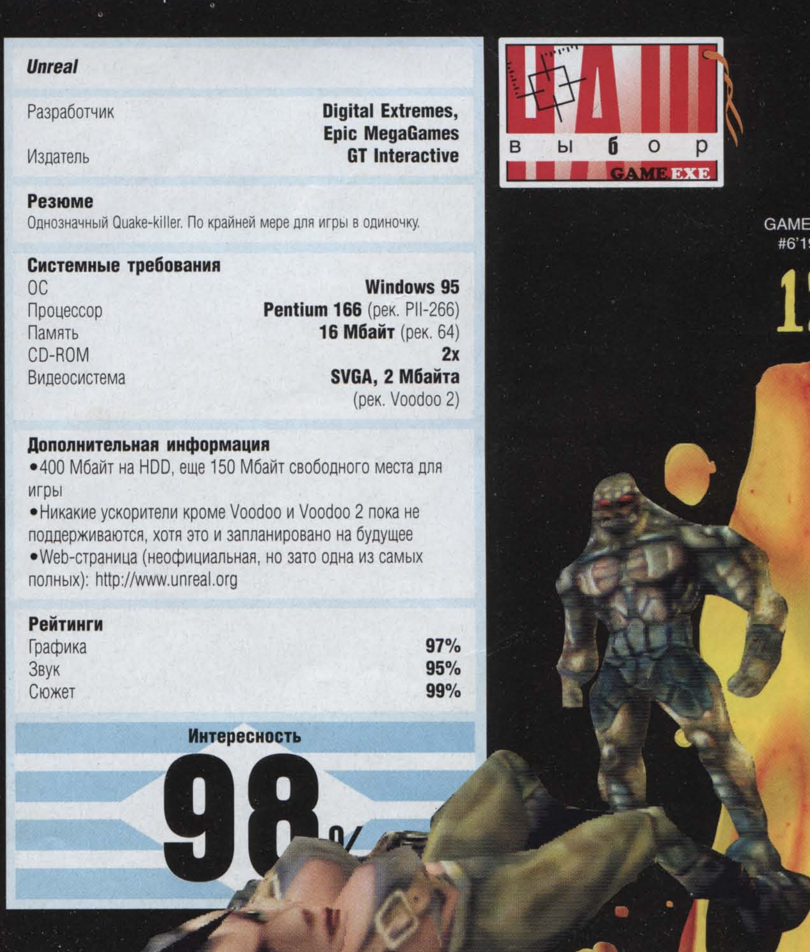
O tempora, o mores!

О времена, о нравы! Как все-таки были правы древние, как мудры и достойны подражания они (ну, в смысле, мы) были! Мы ведь предсказывали, что чем дальше, тем хуже будет, но нас никто не слушал. Так расплачивайтесь теперь за это. Слушайте и не говорите, что не слышали.

Для сколько-нибудь нормальной игры в Unreal потребуется очень скромная конфигурация: память — от 64 Мбайт, процессор — где-то от 200 МГц, ускоритель — не просто желателен, а почти обязателен (формально программный рендеринг имеется, он красив и не слишком отличается от аппаратного, но играть с ним попросту невозможно, ибо вместо интерактивного развлечения получается очень красивое слайд-шоу, даже в 320x200).

Да и играть в таком разрешении в Unreal никому не посоветую, и не из-за снобизма (я сам до P5-120 включительно предпочитал в Doom ставить low detail для сетевых игр, ибо так наводка точнее), а просто потому, что окружающее видно очень плохо. Кстати, неплохой показатель качества самой игры — количество интересных объектов вокруг превысило возможности классического видеорежима...

Кстати, а знаете ли вы, откуда такие требования? Оттуда же, что и в Quake. Во-первых, новая технология (похоже, порталы не зря не нуждаются в долгой компиляции, они просто предпочитают тормозить уже на этапе игры). А во-вторых, старая, но мудрая технология. Примерно 3000 строк кода Unreal написано на ассемблере, еще 150 000 — на С++, а последние 50 000 — на UnrealScript, каковой является интерпретируемым языком (то бишь он так в виде текста и хранится), а это означает дополнительные тормоза (зато гораздо удобнее с ним работать). Причем, по словам Тима Суини, в будущем доля ассемблера резко уменьшится, доля С++ несколько увеличится, а вот UnrealScript бодро выйдет на первое место. Так что очередной апгрейд будем делать не просто так, а чтобы Unreal 2 не тормозил!



Unreal	
Разработчик	**Digital Extremes, Epic MegaGames**
Издатель	**GT Interactive**

Резюме
Однозначный Quake-killer. По крайней мере для игры в одиночку.

Системные требования	
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 166** (рек. PII-266)
Память	**16 Мбайт** (рек. 64)
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, 2 Мбайта** (рек. Voodoo 2)

Дополнительная информация
- 400 Мбайт на HDD, еще 150 Мбайт свободного места для игры
- Никакие ускорители кроме Voodoo и Voodoo 2 пока не поддерживаются, хотя это и запланировано на будущее
- Web-страница (неофициальная, но зато одна из самых полных): http://www.unreal.org

Рейтинги	
Графика	**97%**
Звук	**95%**
Сюжет	**99%**

Интересность
98%

Правильно с первой попытки

Ведущий дизайнер Unreal Клиф Блежински о том, на что способны "дебютанты"

Господин ПэЖэ

Заполучить в собеседники сотрудника Epic MegaGames, ведущего дизайнера суперпроекта Unreal было делом нелегким. Но помогла выставка E3, на которой мы, посредством "нашего человека" Михаила Новикова (поклон ему в пояс), сначала нашли обуреваемого поклонниками и поклонницами Клифа БЛЕЖИНСКИ (Cliff Bleszinski), вырвали его из их цепких и алчных лап, а потом заставили говорить, пригрозив тем, что "если не будет интервью — ни один человек в России на Unreal даже и не посмотрит".



Напуганный такой перспективой, Клиф немедленно выдал Михаилу — правда, под подписку о неразглашении и при условии, что разговор продлится не больше часа (легко!), — свой персональный e-mail-адрес, пообещав, что он наш навеки. О'кей, далее в дело вступил вездесущий старик ПэЖэ, чья мертвая хватка известна всем и вся. Разговор ПэЖэ с Клифом и вправду занял чуть больше 57 минут, но, поскольку расчувствовавшийся старик в течение сорока минут говорил сплошь комплименты, забыв о деле, мы сократили беседу до полутора журнальных страниц. Читайте! Жуткий эксклюзив!



Game.EXE: Epic MegaGames, ваша компания, приобрела впечатляющую репутацию и немалую славу, выпустив длинную серию великолепных игр в жанре action/arcade, достаточно вспомнить Jill Of The Jungle, Jazz Jackrabbit, Fire Fight, Epic Pinball, Tyrian... Почему вы вдруг решили заняться трехмерными шутерами? Неужели только потому, что в тот момент это было модно?

Клиф Блежински: Ну, мы делаем только те игры, в которые нам самим хочется играть. Например тот же самый Jazz Jackrabbit — это в некотором смысле отдание чести великой классике — ежику Сонику и т.д. Мы все просто влюбились в Doom/Quake, как только те вышли, но мы чувствовали, что и в области технологий, и в области самой игровой ситуации есть еще много неиспользованных возможностей.

Надеемся, что нам удалось реализовать их в Unreal.

.EXE: Мы ждали Unreal три долгих года, мы называли его vaporware, но несмотря ни на что, жадно ловили каждый крохотный кусочек новостей о нем. Что вызвало столь долгую задержку?

К.Б.: Unreal был, во-первых, нашей первой игрой в жанре 3D-шутеров, а во-вторых, нашим первым проектом такого масштаба. И, наконец, мы обязательно должны были сделать все правильно с первой попытки — это был наш дебют в новом жанре, и он обязан был стать удачным, иначе нас никто не воспринял бы всерьез. Мы многому научились, создавая Unreal, и мы планируем применить эти знания (и не только), делая следующие игры.

.EXE: Не могли бы вы рассказать немного об истории создания Unreal? Был ли он детищем кого-то одного или это результат командной работы? Каков ваш любимый стиль работы?

К.Б.: Джеймс Шмальц (James Schmalz) из фирмы Digital Extremes начал проект несколько лет назад в качестве игры на поверхности планеты в боевом роботе, а затем Тим Суини (Tim Sweeney) просто начал писать великолепный редактор для этой игры. Затем они привлекли Дейва Картера (Dave Carter) в качестве главного моделлера/аниматора, ну а я присоединился к ним, чтобы помочь с дизайном игры в целом и уровней. Увенчать кого-то одного лаврами за создание Unreal было бы абсурдно, это результат тяжелой работы и самоотречения многих талантливых людей — как в Epic MegaGames, так и в Digital Extremes.

.EXE: Уже сложилась традиция: все делают продолжения. Нам уже пора начинать ждать Unreal 2? Или вы уже покончили с этим жанром и готовы двинуться дальше?

К.Б.: Мы обожаем этот жанр, мы почти наверняка задержимся здесь надолго. С трехмерными шутерами можно еще очень и очень многое сделать!

.EXE: А есть ли какие-то планы выпуска фильма, книг, чего-нибудь еще, основанного на Unreal? До того приятно наконец-то поиграть в шутер, имеющий сценарий, и наверняка будет настолько же приятно посетить мир Unreal на большом экране с каким-нибудь знаменитым актером в главной роли...

К.Б.: Книги есть в продаже уже сейчас! GT Interactive в восторге от возможностей лицензирования вселенной Unreal, они собираются работать на всех возможных фронтах для этого. Мы надеемся, что когда-нибудь выйдет и фильм.

.EXE: Отдельный вопрос от отдела action нашего журнала: нет ли у вас чего-нибудь припрятанного до поры до времени в этой области? Какие-нибудь игры классических жанров, запланированные на ближайшее время, вроде с нетерпением ожидаемого Jazz 3D?

К.Б.: Кое-кто из наших ребят просто не может усидеть на месте от желания сделать Jazz 3D, но мы пока размышляем на эту тему, тщательно рассматривая разнообразные проекты, прежде чем окончательно решиться работать с этим. В конце концов нам придется жить с Jazz 3D от 18 месяцев до 3-4 лет, а это ой как немало...

Unreal: realии сетевого режима

Александр Вершинин

Все 3D-shooter'ы, без исключения, имеют две жизни. Первая из них, single player-режим, весьма непродолжительна. Редкий пользователь захочет десять раз убивать одних и тех же монстров — это утомительно. Конечно, можно поискать секреты, причесать статистику прохождения уровней. Но, вот беда, в Unreal нет явной статистики!

Вторая, сетевая жизнь игры приносит ей славу. Так было с Quake, так должно было быть и с Unreal. Сломать уже сложившийся стереотип практически невозможно — финальный диагноз все равно ставит multiplayer.

Примочки

Не стоит заваливать Тима Суини гневными письмами. Пианист играл, как умел. Мелодия получилась достаточно оригинальная, но оркестр завалил представление. Как признается сам господин Суини, у Epic не было серьезного опыта в изготовлении правильных сетевых игр, поэтому учиться пришлось в процессе написания кода.

К сожалению, Unreal и так задерживался слишком много раз. Поэтому на мелкие баги в сетевом режиме никто не обратил внимания, надеясь впоследствии выпустить пару патчей, которые устранят недостатки. И получился конфуз.

Для начала хочется ввести любопытствующих в курс дела. Да, сетевой Unreal в точности копирует интерфейс и основную архитектуру Quake. Действительно, люди уже привыкли к такому раскладу — так зачем пытаться их переучивать? Учитывая опыт многочисленных конверсий Q, в исходный сетевой режим было включено несколько большее количество режимов: Coop, DeathMatch, King of the Hill, DarkMatch, Team Play. Незнакомым может показаться лишь DarkMatch. Этот режим пока имеет лишь одну, но очень впечатляющую карту. Как следует из названия, игрища проводятся в кромешной тьме. Зато каждый участник снабжен мощным фонарем (великолепная находка разработчиков!). Получаемое зрелище невозможно описать. Это феерия, пиршество духа. Снопы света, вспышки выстрелов, крики в темноте и мелькающие силуэты врагов — все сливается в безумный калейдоскоп ощущений, остановить который можно только будучи неожиданно размазанным по стенке.

Все уровни DeathMatch обладают великолепным дизайном. Чувствуется, что над ними долго сидели очень опытные и талантливые люди. Почти все карты невелики по размеру, но многоярусны, что позволяет вести бой сразу на нескольких уровнях. Как правило, уровень универсален, то есть подходит для любого типа игры, будь то соревнование снайперов, сходка почитателей пистолетных дуэлей или шабаш гранатометчиков. Везде найдутся укромные темные уголки, откуда вы сможете вести прицельный огонь, или приятные возвышенности, заняв которые вы сможете удержать хоть всю команду противника.

Следующее приятное свойство DM-карт — их идейная индивидуальность. Что вы скажете о перспективе боя на тонких мостках, подвешенных прямо над работающим ротором турбины? Неверное движение или близкий взрыв отправляют вас вниз, гарантируя скорую инкарнацию в качестве мясного фарша — упакованного и одобренного Минздравом. Есть и вариант, когда турбина расположена на потолке. Получа-







ется эквивалент Quake-невесомости. Еще одна забавная карта снабжена говорящими платформами. Уровень невелик, все платформы пронумерованы. Как только кто-нибудь встает на цифру, ее номер громко объявляется по общей радиосети. Получаемая "охота на лис" безумно увлекательна.

Визуализация

Свершилась мечта многих: наконец-то можно четко увидеть, каким именно оружием будет пользоваться противник. Пунктик весьма полезный. Так как позволяет применить правильную защитную тактику еще до того, как неприятель выстрелит в первый раз. Более того, это очень интересно со статистической точки зрения. Когда девять человек на уровне бегают с гранатометами, поневоле задумаешься, а зачем нужна снайперская винтовка...

Еще несколько приятных моментов доставляют разнообразные жесты, которые игрок может использовать в любое время. Отметить очередной фраг выразительным движением рукой, безусловно, приятно. Еще одна забавная находка — возможность имитировать смерть. Активируя эту функцию, вы убираете оружие и, распластавшись, ложитесь на пол. В принципе, такая поза ничем не отличается от положения трупа, и в спешке противник почти наверняка пробежит мимо. Но что ему мешает, пробегая, сделать контрольный выстрел из гранатомета? В любом случае такой трюк делает активные сетевые побоища, устилающие пол трупами участников, гораздо более интересными.

Разумеется, нельзя забыть и о порталах. Тем более что это ужасно удобный способ наблюдения за окрестными территориями. Стоя неподалеку от портала, вы можете отслеживать все происходящее, не подвергаясь опасности быть немедленно обнаруженным.

Палка, которая стреляет

Трудно сказать, какое именно оружие станет самым популярным в Unreal. Пока что большинство игроков, по привычке, льнет к гранатометам — Flak Cannon и 8ball Launcher. 8ball Launcher является самым любимым вооружением и компьютерных ботов, которые также могут участвовать в DeathMatch-игре. Причины? Их много: мощность взрыва, довольно приличная скорость перезарядки оружия и способность выстреливать до шести ракет или гранат одновременно. Учитывая, что в полете смертоносный груз несколько рассеивается, пораженная гранатометом площадь оказывается очень большой. Если вам дали возможность зарядить хотя бы три-четыре снаряда — это смертельная ошибка со стороны ваших оппонентов.

Чем еще удобно убивать? Minigun ест дикое количество патронов и не обладает особой кучностью стрельбы. Но все эти минусы с лихвой покрываются скорострельностью. Один раз нажав на гашетку, отпускать не хочется.

Боты же любят Assault Rifle. Но в хорошей свалке снайперу делать нечего — слишком мала скорость стрельбы. Пока винтовка перезаряжается, с вами могут сделать что душе угодно.



Большие неприятности

Вот мы и подошли к финальной сцене. До сих пор, в теории, все прекрасно и даже очень заманчиво. Единственный минус — все это... не работает. Unreal поддерживает исключительно TCP/IP-протокол и делает это из рук вон плохо. Игра по модему (такая легкая и приятная в Quake) в Unreal **невозможна**. Сказывается отсутствие всякой оптимизации схемы "клиент-сервер". Жалуются даже люди, сидящие на T1! Иначе говоря, сетевой Unreal неиграбелен.

"Экзе" испытал работу Unreal на одном из известнейших российских Quake-сайтов. Результат удручает. Несмотря на очень плавное передвижение по уровню (это программисты смогли обеспечить), каждое активное действие, то есть подбор оружия и боеприпасов, выстрел или использование лифта, идет с задержкой от трех до пяти секунд (!). Вы нажимаете триггер на ходу и получаете выстрел только после очень большой паузы. При этом вы уже находитесь в другом месте, но пуля летит из прежней позиции. Вы выходите из лифта и вдруг, через несколько секунд, оказываетесь этажом ниже или выше. Именно так, сервер опять не успел отследить ваше движение.

Несложно понять, что бой в таких условиях невозможен. Противников не видно совсем. Между тем откуда-то появляются снаряды, в большинстве своем пролетающие мимо. Где противник? Куда стрелять? Непонятно. Иногда вы можете заметить фигуру соперника, но не трудитесь стрелять — там его уже нет. Как все жители Земли видят то Солнце, каким оно было восемь минут назад, так Интернет-игра в Unreal показывает пользователю состояние дел несколькими секундами до текущего момента.

В числе остальных ляпов — невероятная сложность запуска Unreal на локальной сети. Счастливчики, которым это удалось, сообщают о неплохой скорости сетевой игры. Остальные же недоумевают: их клиенты так и не смогли обнаружить локальный сервер. А Quake смог...

Диагноз: катастрофа. Если Epic не сможет поправить положение дел в сетевой игре в ближайшее время, игра навсегда будет заклеймена неудачной. Это, кстати, создает немалую угрозу и для следующих проектов фирмы. Ведь ребята заявили, что им понравилось делать 3D-shooter'ы и что они не собираются уходить из жанра...



Все оружие Unreal

Александр Вершинин

Dispersion Pistol
Первое оружие в Unreal, которое вам выдают добрые авторы. Как кажется поначалу, это обычная 3D-шутерная "единичка" — бесконечный заряд, слабые пинки, которыми пистолет награждает врагов, и, наконец, психоделические разноцветные "головастики", смотрящиеся абсолютно несерьезно. Но! В процессе игры вы имеет шанс найти upgrade'ы к этому безобидному аппарату. Соответственно, меняется внешний вид пистолета (вторую ступень профи любовно называют "пальцы") и цвет зарядов. Знающие люди (разработчики Unreal) уверяют, что к концу игры это будет самое сильное и любимое вами оружие. Посмотрим...

Первичная функция: отстреливает по одной энергетической единице. Не быстро и не медленно.

Вторичная функция: долго трясется и надувает щеки. После этого отстреливает сразу 2-5 энергетических единиц. К сожалению, из-за безумно долгой подзарядки этот режим стрельбы может быть использован лишь тогда, когда враг вас еще не заметил.

Automag Handgun
Недурно выглядит, неплохо стреляет. Этот пистолет внушает доверие одним видом солидного ствола. Продукт земной технологии, Automag стреляет обычными патронами, укладывающимися в обоймы. Поэтому, время от времени, вам придется прерывать пальбу и вставлять в магазин новую порцию свинцового угощения. Само собой разумеется, что именно в этот момент особо любопытный Skaarj решает посмотреть, что вы ели на завтрак. Есть шанс, что к тому времени, когда пистолет будет готов к стрельбе, ваше утреннее меню будет уже известно всем заинтересованным лицам.

Первичная функция: стрельба одиночными выстрелами. Очень точная и в меру быстрая. Именно этот режим настоятельно рекомендуется использовать в любых обстоятельствах.

Вторичная функция: для мажоров, бандитов и прочих ковбоев. Пистолет разворачивается на 90 градусов, параллельно земле, и начинает стрелять в автоматическом режиме. Гильзы звенят, стальным водопадом обрушиваясь на пол, а тем временем 90 процентов боезапаса уходит "в молоко". Пистолет ужасно нерационален, но, бесспорно, эстетичен.





Tarydium Crystal Stinger
Устройство, позаимствованное у инопланетных коллег. Stinger стреляет весьма необычной "амуницией" — кристаллами, которые, благодаря своей форме, изрядно нервируют неприятеля. На самом деле, это обычный отбойный молоток, Стаханов рубал таким уголек, а местные добывают руду. Но разве низкий человеческий разум способен осознать истинное предназначение хотя бы одного предмета? Лопатой тоже можно убивать...

Первичная функция: Stinger с огромной скоростью отстреливает кристаллы, один за другим, узкой жалящей струей. Благодаря достаточно обширному объему магазина, оружие весьма эффективно — не требует перезарядки, а значит, не даст врагу приблизиться вплотную. Некоторую сложность при стрельбе создает инерционность амуниции и слишком большая кучность стрельбы. Подвижные Skaarj на расстоянии легко уходят из зоны обстрела.

Вторичная функция: Stinger выпускает сразу пригоршню кристаллов, пучком разлетающихся перед вами. Если ваш противник слишком прыгуч, попробуйте этот режим. К несчастью, в таком, "пульсовом" режиме Stinger делает солидные паузы между выстрелами.

ASMD Taser
Один из наиболее симпатичных экземпляров оружия в вашем арсенале. ASMD является достойным противником плазменных пушек Skaarj и с легкостью успокаивает этих прытких особей. Обнаружение ASMD после пистолетной диеты — это целое событие. Жить становится легче, жить становится безопасней. Вот только зарядов постоянно не хватает...

Первичная функция: ASMD выстреливает очень быстрый, точечный заряд — почти что луч. Скорость выстрела средняя, равно как и сила удара. Другое дело, вторичная функция!

Вторичная функция: забыв о луче, ASMD испускает достаточно медленный сгусток энергии, который детонирует при столкновении с любым препятствием. Несколько более болезненный для врагов, этот заряд также обладает некоторым радиусом поражения. Вам совершенно не обязательно попадать точно в цель — близкий взрыв тоже не слишком ласков к окружающим. Помимо этого вторичный режим ASMD отстреливает амуницию в более быстром темпе.

Eightball Launcher
Этот аппарат легко узнать просто по внешнему виду — типичный гранатомет, лучший друг квакера. В меру мощный, в меру скорострельный, обладающий вместительным магазином. Приятное свойство гранат взрываться обеспечивает кратковременный полет жертвы с сопровождающими его травмами. За это время Launcher успеет не только перезарядиться, но и послать очередной гостинец к месту посадки. Еще одно новшество — массированная бомбардировка. Просто держите палец на триггере, а деловитый аппарат сам загрузит от двух до шести снарядов в многочисленные стволы гранатомета. Эффект в шесть раз более сочный!



Первичная функция: ракетница. Ракета (или ракеты), располагая собственным двигателем, летит поступательно и прямолинейно. Дальность зоны поражения солидная. Ну а если немного подержать орудие повернутым к врагу, то умная машинка наводится на ближайшего супостата и выстреливает уже самонаводящуюся ракету. Очень функционально.

Вторичная функция: гранатомет. Eightball Launcher просто служит мортирой, забрасывая чадяще-горящую взведенную гранату на определенное расстояние. Граната весело отскакивает от стен, но не забывает взрываться при соприкосновении с живой плотью. В противном случае, граната самостоятельно детонирует через 4-5 секунд.

Flak Gun

Несмотря на внушительное название, это обыкновенный... дробовик. От зенитки у Flak Gun только характерная белая вспышка-облачко при взрыве снаряда. Данная разновидность гранатомета использует обычные осколки металла, которые, разлетаясь снопом, отскакивают от стен и потолков. При соприкосновении с землей шрапнель просто исчезает.

Первичная функция: Flak изрыгает комплект из семи-восьми осколков, рвущих плоть при соприкосновении с жертвой. Вблизи оружие смертельно эффективно — оно просто шинкует жертву на части. Остается лишь наблюдать, в какую сторону летит голова, а в какую ноги. Главное, не стоит стрелять из этого оружия, стоя перед стеной. Вы рискуете получить все порцию дроби в собственное удивленное лицо.

Вторичная функция: осколочная граната. Flak Gun катапультирует импровизированную лимонку, которая взрывается либо в воздухе, либо при столкновении с землей. Эффект один — смертоносный дождик осколков.

Razorjack

Остроумное изобретение инопланетных шутников. Не надо пыхтеть и вручную метать шарикены. Ведь для этого есть машинка — как для подачи теннисных мячей. Удобно и, что еще более важно, гораздо более быстро.

Первичная функция: аппарат усердно выплевывает треугольные метательные звездочки, сделанные из невероятно прочного металла. Они не застревают в стене и не падают из-за нехватки скорости. Наоборот, обладая бешеной инерцией, маленькие снаряды безумно мечутся отскакивая от стен, потолков и пола.

Вторичная функция: обладает лишь парой отличий. Во-первых, метательное устройство наклоняется под углом к горизонту. А во-вторых, звездочки становятся управляемыми. Поверните голову налево, и маленький снаряд послушно полетит в ту же сторону! В совершенстве овладев этой игрушкой, можно поражать цели, находящиеся над вами, под вами, за углом или за стеной, в соседней комнате.

GES Biorifle

Приставку "Био" эта винтовка заслужила вовсе не из-за экологически чистого механизма. Как раз наоборот, амуницией для этого ужасного оружия служит гадкая зеленая слизь, от одного вида которой члены Greenpeace упали бы, дергаясь в судорогах. А штучка действительно неприятная. Мало того что она не выглядит богатой витаминами — смесь также обладает дурной привычкой взрываться в случае вашего присутствия неподалеку. В числе прочих достоинств слизистых снарядов числится исключительная липкость. Зеленую субстанцию можно повесить на стену или потолок. Словом, это идеальная бомба замедленного действия. Не стоит также забывать, что лежащие рядом капли зеленых химикалий могут детонировать, то есть взрываться всей компанией, а не по отдельности.

Первичная функция: "винтовка" вяло выплевывает минимальную порцию зелени. Если внешние раздражители отсутствуют, субстанция пессимистично взрывается через некоторое время.

Вторичная функция: можно наблюдать, как поршень внутри оружия готовит порцию посолиднее. Отпуская клавишу, вы инициируете выстрел. Большие капли, повешенные на потолок, имеют тенденцию разделяться и пачкать пол. Естественно, что взрыв большего количества слизи дает больший эффект.



Assault Rifle

Злая штучка, изготовленная специально для охоты на космических мастодонтов. Калибр винтовки не поддается измерению, но одно известно точно — это очень болезненно. Скорострельность этого чудовища невелика, но винтовка с лихвой покрывает этот недостаток чистой мощью. Второй выстрел может просто не понадобиться. Assault Rifle является вторым по популярности оружием (после гранатометов) у Unreal-ботов. Пара выстрелов выносит новенькую кольчугу, а в случае ее отсутствия жизнь игрока.

Первичная функция: выстрел.

Вторичная функция: оптический прицел. Нажмите клавишу и держите — картинка начнет увеличиваться. Хотите попасть в глаз? Нет проблем. Только где у него глаз?! Второе нажатие возвращает прицел в исходное положение.

Minigun

Универсальное приспособление для переработки плоти в свинец. В кратчайшие сроки Minigun способен критически увеличить количество железа в организме. Короче говоря, на вскрытии найдут больше пуль, чем кровяных телец. Minigun — это смертельный трюк.

Первичная функция: две вращающихся связки стволов приходят в движение, отправляя в воздух шокирующее количество пуль.

Вторичная функция: для тех, кому всегда мало. Стартуя со скоростью первичного режима, Minigun вскоре раскручивается до гораздо более впечатляющего количества оборотов в единицу времени. По сути дела, это уже не пушка — это газонокосилка. Ровно стрижет все, что попадается на пути. Роскошная штучка. Для тех, кому не жаль патронов!

Монстры Unreal

Александр Вершинин

Tentacle

Ваш наипервейший фраг. Щупальца встречают вас в самом начале Unreal, пугая невооруженного игрока своим необъяснимым желанием прикончить все и вся. Зачем им это понадобилось? Они ведь прочно прибиты к потолку и все равно не смогут пододвинуться, дабы полакомиться человечинкой! Несмотря на этот простой факт, Tentacle с завидным усердием поливает вас очень похожей на кристаллы амуницией. Впрочем, уворачиваться от них легко — тварь не слишком скорострельна. Единственная приятная штука в этом организме — это мягкий причмокивающий звук, с которым слизистое тело опадает на пол.

Brute

Большой ракетный крейсер — иначе не назовешь. Мощные развитые мускулы под коркой металлической брони и ни грамма интеллекта. Skaarj сильно изменили этих существ, балуясь со столь успешно освоенной ими биоэлектроникой. Будучи предоставленными самим себе, Brute размножаются и охотятся повсюду, где только возможно. Но чаще всего их можно встретить в пещерах, заброшенных штольнях и мелких объектах Skaarj, где Brute выполняют функции сторожевых собачек.

Конечно, стрелять в гуманоида строго запрещает ООН, но вам придется пересечь и эту, последнюю черту. Brute всегда атакует несколько однообразно: наводится на вас своей уродливой физиономией и медленно бредет вперед, периодически выпуская ракеты. Важный момент: иногда он забывает воспользоваться своими ракетными установками. Тогда-то и нужно стрелять! Кроме того, подобные паузы происходят еще и в тех случаях, когда Brute находится слишком близко для выстрела, но далековато для рукопашного боя. Не стоит показывать хорошее воспитание, бейте первым!

Встречаются также две разновидности Brute: Lesser и Behemoth.

Fly

Это отвратительное существо имеет слишком большие, по человеческим понятиям, размеры. И потом, оно охотно питается мясом! Эти громадные мухи почти всегда налетают стайками, больно кусаясь и уворачиваясь от истеричных выстрелов в воздух. Если дать насекомому волю, оно может очень быстро прикончить вас. Особенно хорошо мухи умеют садиться на голову игрока и ковыряться в ней своим хоботком. Пока несчастный крутит тыковкой, пытаясь обнаружить источник беспокойства, жизненная энергия быстро иссякает. Утешает лишь одно: два выстрела из пистолета — и вы получаете еще один экземпляр для своей коллекции бабочек.

Manta

Близкий по духу сородич вышеупомянутой мухи. В отличие от насекомого манта предпочитает летать низко над землей, беспорядочно меняя курс и вздорно размахивая хвостом. Несмотря на свой забавный вид, эти камбалы с крыльями умеют кусаться, а затем бодро улепетывать в сторону. Манты не являются разумными существами и будут атаковать любого, кто представляет для них опасность. Так, если одно существо попадает под огонь Skaarj, то вся стая может организовать нападение на обидчика. Хотя такой порыв достаточно бесполезен — один взмах когтистой лапы, и манта готова к подаче в качестве основного блюда в ресторане.

Вы сможете увидеть две разновидности этой твари: Giant Manta и Cave Manta.

Skaarj

Враг номер один. Источник всего зла. Между тем об этой воинственной расе до сих пор известно очень немного. Мы твердо знаем лишь одно: они нападают, побеждают и экспериментируют с генами проигравшей расы. Так они создают домашних животных, рабочих и воинов. Каждый продукт, выходящий из-под хирургического ножа Skaarj, имеет специальный чип, позволяющий в любой момент взять управление существом на себя. К примеру, Skaarj позволяют расе Brute свободно размножаться, впоследствии отлавливая молодых особей и дрессируя их.

Skaarj отлично сложены и обладают удивительной ловкостью. Ассортимент их движений велик — прыжки и перекаты позволяют легко уходить из под вашего огня. Skaarj всегда передвигаются бегом, причем несколько быстрее вас. Они превосходно экипированы как для ближнего, так и для дальнего боя.



На расстоянии в ход идут весьма эффективные спаренные бластеры. Когда же тварь подбирается поближе, то вполне профессионально пользуется невероятно длинными когтями.

Тактика боя со Skaarj достаточно проста. Если вы чувствуете, что экипированы слабо, отходите, отстреливаясь. Лучше всего скрываться за поворотом, отбегать подальше и стрелять по Skaarj, пока он снова не приблизится. Подпускать вплотную безумно опасно! Более того, несколько особей, скорее всего, будут координировать свои действия при атаке. Поэтому место для отражения подобного набега надо выбирать очень осмотрительно.

Ну а если вы достаточно хорошо вооружены, то Skaarj обязательно это почувствует и изменит поведение. Вместо постоянных попыток вступить в ближний бой Skaarj будет вести огонь издалека, постоянно перекатываясь и даже прячась за препятствиями.

Сообщество Skaarj делит всю расу на два класса: Warrior и Trooper. К Warrior также принадлежат Scout, Lord, Berserker, Assasin и Ice Skaarj. Все эти касты вооружены совершенно одинаково (пульсовым бластером) и отличаются друг от друга лишь количеством брони и темпераментом. Легкий Scout обладает удивительной подвижностью и способен долго уворачиваться от вашего огня. Berserker, наоборот, идет напролом, стараясь как можно быстрее добраться до вашего мягкого и уязвимого тельца.

Другое дело — Trooper. Это элита войск Skaarj, и отношение к ним должно быть соответственное. Начнем с того, что Skaarj Trooper обладают каждый своим характерным оружием. Trooper бегает со столь знакомым Dispersion Pistol, Sniper везде таскает с собой Assault Rifle, Officer щеголяет с Razorjack, Infantry вооружен Stinger'ом, а Gunner неразлучен с Eightball Launcher. Все они умело пользуются своим оружием и выбирают наиболее подходящую для него тактику. Sniper всегда старается бить издалека, в то время как Gunner прет напролом, отбрасывая игрока обильным дождем из ракет.

Slith

По некоторым источникам, это самые близкие родственники Skaarj. Slith выглядит несколько неуклюже на поверхности, но под водой существо преображается, сильно смахивая на талантливого пловца-Чужого из последней части Aliens. Находясь на земле, Slith с большим трудом избегает ваших пуль. В ответ обычно летит некая ядовитая субстанция, скорее всего, кислота. Ученые ставят под сомнение существование хотя бы минимального интеллекта у этой расы, представители которой бездумно идут в атаку, не предпринимая каких-либо попыток организовать наступление.

Slith полагаются не столько на упомянутую выше кислоту, сколько на внушительные когти передних лап. Размахивая своими культями, эти существа могут нанести серьезный урон человеку, не ожидающему подобного поворота дел.

Mercenary

Капиталистические акулы космоса. Наемники, путешествующие и воюющие исключительно ради одной цели — накопления богатств. Их совершенно не волнует этическая сторона дела или детали конфликта между расами. Будучи отлично натренированными и вооруженными, Mercenary нападают на любого, кто перебежит им дорогу, будь то человек или Skaarj.

Наемники не уступают в росте и сложении любой особи Skaarj, но не могут соревноваться с ними в ловкости. В бою эти бывалые воины полагаются на огневую мощь скорострельного пулемета с подствольным гранатометом. Умело чередуя эти козыри, они пытаются держать атакующих на расстоянии. И если от ракет увернуться не сложно, то пулеметная очередь практически всегда настигает цель.

В самых важных для наемников местах можно встретить Mercenary Elite, лучших бойцов этого клана. Их броня значительно более крепка, и каждый из них имеет в своем распоряжении генератор силового поля, способного отразить несколько очень мощных ударов. Это достойные противники, заслуживающие соответствующего отношения.

Krall

Krall были аккуратно выведены специалистами Skaarj для специфических целей. Это пехота, компаньоны Skaarj в их охоте. Krall грубо прямолинейны в своих атаках и остановить их достаточно легко. И все же следует опасаться их арсенала. А именно посоха со встроенным излучателем. Это неказистое на вид приспособление способно выстреливать мощный энергетический заряд, при попадании отбрасывающий жертву на солидное расстояние. Кроме того, Krall ловко пользуются своим оружием в рукопашном бою, используя посох по прямому назначению.

Ученые полагают, что когда-то Krall были покорены превосходившей их расой Skaarj и превращены в весьма полезных рабов. Известны два подвида Krall: Lesser и Elite.

Warlord

Пожалуй, одно из самых могучих созданий в Unreal. Warlord оставляет далеко позади любого Skaarj по своей огневой мощи, подвижности и броне.



Снабженный мощными крыльями, этот орел любит парить на хорошем расстоянии от цели, поливая ее ракетным огнем. Надо отметить, что пробить броню этой твари очень сложно, а тактика Warlord'а не дает вам ни секунды покоя. Дело в том, что Warlord старается бить с упреждением. Если вы постоянно отходите влево или вправо, Warlord будет посылать ракеты как вдогонку, подгоняя вас, так и чуть раньше, учитывая скорость вашего strafe'а.

Titan

Трудно представить, что кто-то сможет подчинить титана своей воле... Повидимому, эти гигантские существа не являются союзниками или рабами Skaarj. Просто их деструктивная натура постоянно требует еще немного крови. И они ее добывают.

Титан гораздо крупнее человека или Skaarj'а и способен выдержать немало ударов, которые разнесли бы представителя другой расы на мелкие кусочки. Нетрудно представить и судьбу человека — достаточно глупого, чтобы вплотную приблизиться к бушующему исполину. Скорее всего, вы расстреляете все запасы гранат и опустошите всем пулеметные магазины, прежде чем эта гора мяса с ревом рухнет на землю.

В бою титаны любят слегка притопывать, сотрясая земную твердь и сбивая с ног своих соперников. Если вам не повезло, то первое, что вы увидите после подобного удачного "землетрясения", — это огромный валун, летящий прямо на вас. И это конец. Запущенный с феноменальной скоростью, кусок скалы не обращает внимания на бронежилеты, защитные силовые поля и прочие мелочи. Он просто отрывает конечности и крошит кости. Поэтому, вступив в поединок с титаном, постарайтесь не метаться из стороны в сторону. Титан медлителен, и его "снаряды" несколько задерживаются в пути. Будучи излишне ловким, вы можете увернуться как раз в момент прибытия очередного метеора.

Кроме "стандартных" титанов встречаются также Stone Titan.

Squid

Оказывается, кальмары — довольно популярная форма жизни по всей Галактике. По крайней мере Squid является типичным представителем этого семейства. Squid встречается, как вы уже догадались, исключительно в воде. Существо одинаково ловко плюется импровизированными органическими снарядами и орудует многочисленными щупальцами. Когда животное чувствует себя неуютно, оно сворачивается в тугой кокон. Таким образом, попасть в него чуть сложнее.

Devilfish

Еще одна подводная напасть. Devilfish можно твердо назвать идейным близнецом пираньи, хотя внешне эта рыбка больше всего напоминает барракуду. Тварь удивительно живуча и не желает умирать даже после пары пистолетных выстрелов в упор. Отдельные (самые умные) экземпляры могут выскакивать из воды на низкие мостики, где над ними так легко и приятно глумиться.

Pupae

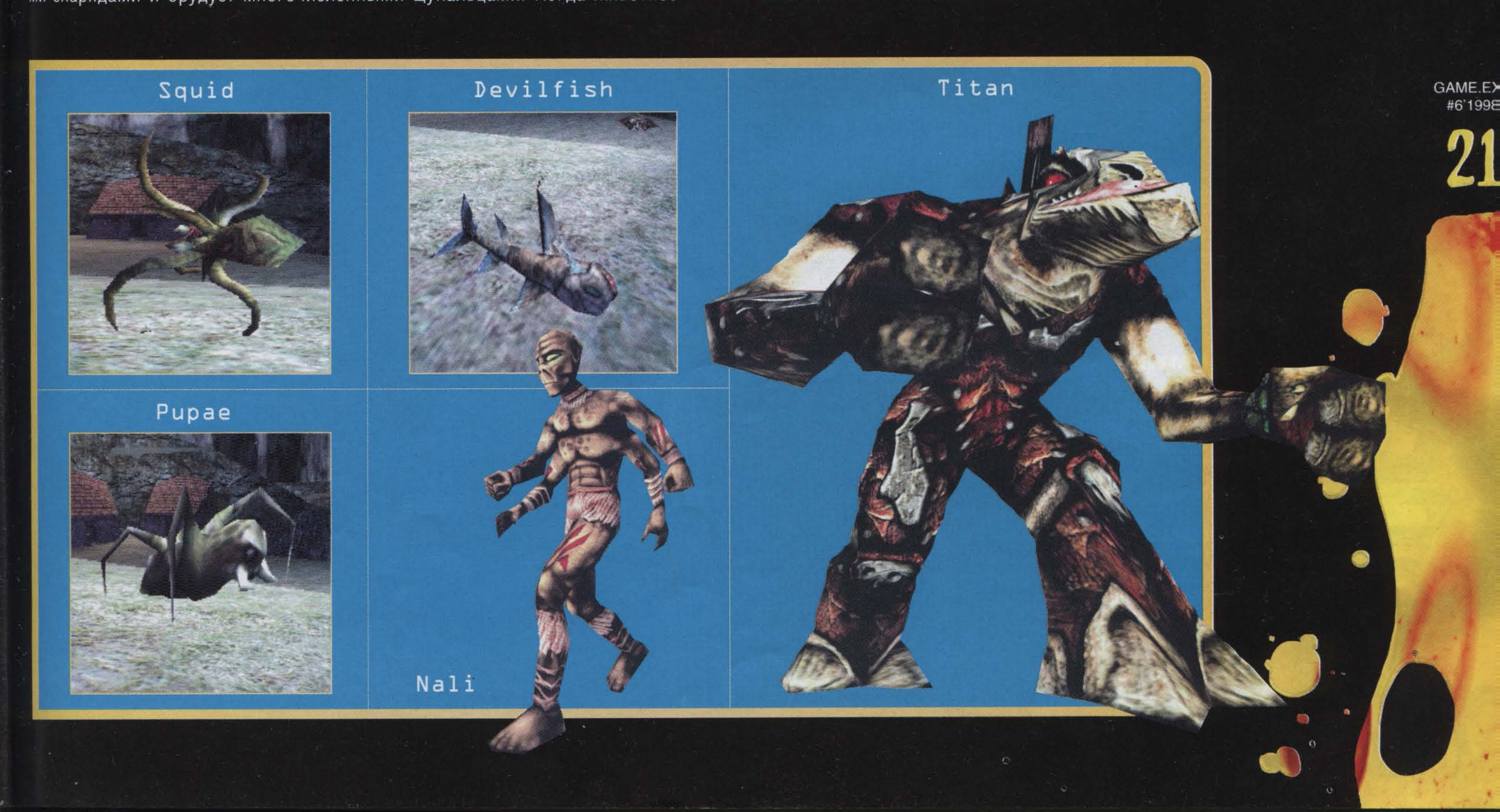
Чрезвычайно злая таракашка. Pupae, несмотря на свой небольшой размер, умеет очень больно кусаться. Более того, какой-то дальний родственник Pupae был стопроцентным кузнечиком. Как результат, дитятко унаследовало удивительную прыгучесть. Ну а откуда взялось ужасное шипение, с которым насекомое нападает на обидчика, просто страшно предположить. Попасть в Pupae довольно сложно из-за его малых размеров. Так что, наткнувшись на стаю этой космической саранчи, лучше издалека обработать ее гранатометом. Так надежней.

Nali

Аборигены, истинные хозяева планеты, на которую приземлился ваш корабль. Когда-то давно здесь потерпел крушение рейдер Skaarj, и агрессивные твари, по привычке, захватили планету. Nali обладали удивительными ментальными и психокинетическими способностями, в большинстве своем подавленными их новыми хозяевами. И все же трусливые и безоружные Nali будут помогать вам по мере сил. Не трогайте их, и они откроют перед вами тайники с оружием или предупредят о засаде. Очень похоже, что ваша маленькая война со Skaarj решит и судьбу целого народа Nali.

Их разыскивает "Экзе"!

В Unreal есть еще, как минимум, две твари, которые не попали в данную "энциклопедию". Это Queen и Gas Bag. Немногие видели Матку и остались в живых. Говорят, что она похожа на огромного динозавра с могучим хвостом и не уступает в росте окружающим деревьям. О Gas Bag известно и того меньше. То есть ничего. Или мы ошибаемся?..



Обмани Unreal

Господин ПэЖэ

Unreal — настоящая игра, большая и серьезная. И возможностей для управления дает столько, что глаза разбегаются. Чтобы облегчить жизнь старым и малым, вот вам список команд, которые помогут существовать в нереальном мире.

Начнем с ключей командной строки. Они применяются в основном для борьбы с проблемами. Приведены, разумеется, не все (их слишком много), а только те, которые могут быть полезны игроку.

Ключи командной строки

-nosound — запретить звук вообще
-nodsound — запретить поддержку DirectSound (лучше сначала попробовать именно его, если будут проблемы со звуком)
-noddraw — запретить поддержку DirectDraw (может помочь, если проблемы с графикой)
-nohard — запретить поддержку трехмерных ускорителей
-log — запуск с видимым окном журнала работы
-nologwin — не выводить в окно журнала информацию (полезно разработчикам, которым она нужна только в файле, или тем, кому это окно просто не нравится)
-firstrun — заново задать вопросы, выдаваемые при первом запуске Unreal (о наличии 3D-ускорителя, и т.п.)
-nok6 — запретить использование специальных команд процессора AMD K6-3D
-nommx — запретить использование команд MMX
-server — запустить выделенный сервер для сетевой игры
-alladmin — разрешить всем игрокам административный доступ к серверу (не рекомендуется делать это для сервера в Internet)
LOG=logfilename — использовать файл журнала с именем logfilename (используется при запуске на одной машине нескольких копий Unreal, например нескольких серверов)
INI=inifilename — использовать вместо Unreal.ini другой файл конфигурации
READINI=inifilename — использовать заданный INI-файл только для чтения, не записывать в него изменения
PORT=<номер> — установить номер UDP-порта для Internet-сервера
MULTIHOME=12.34.56.78 — установить ip-адрес (в числовом виде) для Unreal-сервера на машине с несколькими сетевыми платами

Команды для разработчиков собственных дополнений к Unreal

-conflicts — показать объекты разных классов, имена которых конфликтуют между собой
-noreplace — если текстуры, звуки или музыка не найдены, не заменять их на значения по умолчанию
-make — пересоздать все файлы .u из их исходных текстов .uc
-editor — запускает Unreal для редактирования (увы, понять, что же можно делать в этом режиме, пока не удалось)
-strict — считать все предупреждения во время выполнения сценариев критическими ошибками; полезно для изучения стека вызовов при отладке сценариев
-showdep — заставляет компилятор сценариев заносить в журнал информацию о зависимостях во время перекомпиляции сценариев
-nogc — запрещает сборку мусора (может замедлить работу)

Дальше — команды, которые можно (и иногда нужно) вводить в консоли Unreal (она, как и в старом добром Quake, вызывается нажатием во время игры клавиши "~").

Команды, работающие только на локальной машине

(опять-таки полезные исключительно игрокам)

BRIGHTNESS — циклически переключает 10 возможных значений яркости экрана
CHAT — выдает приглашение для ввода сообщения, передаваемого партнерам по игре
CANCEL — отменяет команду "open", пытающуюся подключиться к сетевому серверу
CDTRACK <номер> — проигрывает заданный CD-трек
CONSOLE FULL — консоль занимает весь экран
CONSOLE HIDE — консоль невидима
CONSOLE SHOW — консоль видима
ENDFULLSCREEN — вернуться из полного экрана к игре в окне
EXEC filename — выполнить набор консольных команд, содержащийся в заданном файле, по умолчанию файл должен лежать в каталоге unreal\system
EXIT — выйти из программы
HIDEACTORS — не показывать актеров (то есть все активные объекты в игре)
LOADGAME <номер> — загрузить записанную ранее игру в заданной позиции (0-9)
MEMSTAT — показать общую статистику использования памяти Windows
MUSICORDER <номер> — сменить тип музыки (0=фоновая, 1=битва, 2=предчувствие битвы)
OPEN <URL> — открыть либо локальный уровень, заданный параметром URL (к примеру "unreal.unr"), либо Internet-сервер (например "200.0.1.16" или "unreal.epicgames.com")
PREFERENCES — показать настройки в окне
REPORT — копирует отчет о положении и других параметрах текущей ситуации в игре в буфер обмена Windows (откуда его потом можно перенести куда угодно). В частности, сообщает информацию о координатах игрока X,Y,Z, уровень сложности и т.п.
RMODE — установить режим отображения 0-9
SAVEGAME <номер> — записать игру в заданную позицию (номер может быть в диапазоне 0-9)
SHOT — сделать снимок экрана и записать его в каталог unreal\system с именем, состоящим из слова shot и четырехзначного уникального номера (например Shot0001.bmp)
SHOWACTORS — показать актеров во время игры (противоположность HIDEACTORS)
STAT ACTOR, STAT CACHE, STAT CLIP, STAT FILTER, STAT GAME, STAT GLOBAL, STAT HARDWARE, STAT ILLUM, STAT LIGHT, STAT MESH, STAT POLYC, STAT POLYV, STAT REJECT, STAT OCCLUSION, STAT SOFT, STAT SPAN, STAT ZONE — показывают разнообразную статистику
STAT FPS — выдаваемое число — в миллисекундах. 1000, разделенная на это число, и есть FPS (то есть количество кадров в секунду)
TOGGLEFULLSCREEN — включает и выключает полноэкранный режим
TYPE — печатает текст на консоли
VIEWUP — увеличивает видимый экран
VIEWDOWN — уменьшает видимый экран

Консольные команды UnrealScript, которые игроки с правами администраторов могут использовать для управления сервером удаленно

(разумеется, при игре на локальной машине они также доступны)

ADDBOTS <число> — добавить несколько ботов (компьютерных игроков)

Названия уровней

(для использования в командах OPEN или SWITCHLEVEL)

Номер	Название	Полное название	Главный дизайнер
1	Vortex2	Vortex Rikers	Cliff
2	NyLeve	Nyleve's Falls	Pancho
3	Dig	Skaarj Mine of Rrajigar	Cliff
4	Dug	Depths of Rrajigar	Cliff
5	Passage	Sacred Passage	Pancho
6	Chizra	Chizra—Nali Water God Temple	Myscha
7	Ceremony	Ceremony	Myscha
8	Dark	Dark Arena	Jeremy War
9	Harobed	Harobed Village	Pancho
10	TerraLift	Terraniux Underground	Inoxx
11	Terraniux	Terraniux	Inoxx
12	Noork	Noork's Elbow	Pancho
13	Ruins	Temple of Vandora	Shane Caudle
14	Trench	Trench	Pancho
15	IsvKran4	ISV-Kran Deck 4	Myscha
16	IsvKran32	ISV-Kran Decks 3 and 2	Myscha
17	IsvDeck1	ISV-Kran Deck 1	Myscha
18	SpireVillage	Spire Village	Pancho
19	TheSunspire	The Sunspire	Pancho
20	SkyCaves	Gateway to Na Pali	Jeremy War
21	SkyTown	Na Pali Haven	Jeremy War
22	SkyBase	Outpost 3J (Mountain Fortress	Jeremy War
23	VeloraEnd	Velora Pass (Sleeping Giant	Jeremy War
24	Bluff	Bluff Eversmoking	Myscha
25	DasaPass	Dasa Mountain Pass	Myscha
26	DasaCellars	Cellars at Dasa Pass	Myscha
27	NaliBoat	Nali Castle Canyon	Shane Caudle
28	NaliC	Nali Castle	Shane Caudle
29	NaliLord	Nali Castle—Warlord	Shane Caudle
30	DCrater	D Crater	Pancho
31	ExtremeBeg	Mothership Basement	Inoxx
32	ExtremeLab	Mothership Lab	Inoxx
33	ExtremeCore	Mothership Core	Inoxx
34	ExtremeGen	Skaarj Generator	Inoxx
35	ExtremeDGen	Illumination	Inoxx
36	ExtremeDark	The Darkening	Inoxx
37	ExtremeEnd	The Source Antechamber	Inoxx
38	QueenEnd	The Source	Jeremy War, Inoxx, Cliff
39	EndGame	End Game	Inoxx
Уровни для сетевой игры			
	DmAriza		Myscha
	DmCurse		Cliff
	DmDeathFan		Myscha
	DmDeck16		Myscha
	DmElSinore		Cliff
	DmFith		Cliff
	DmHealPod		Cliff
	DmMorbias		Myscha
	DmRadikus		Shane Caudle
	DmTundra		Myscha
	DkNightOp		Cliff



ХОТИТЕ УЗНАТЬ
ИМЯ ЧЕМПИОНА
УЖЕ СЕГОДНЯ?
FRANCE 98
FRANCE 98
© 1994 ISL TM
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
©1995 ISL TM
EA SPORTS
Manufacturers of Official Licensed Product
WORLD CUP 98
Покупайте игру «World Cup 98» в магазинах «1С: Мультимедиа», «Белый Ветер», «Компьюлинк», «Мир», «Партия», «Союз», «Gameland», «R-Style»
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «СОФТ КЛАБ».
Телефон: (095)-232-6952, факс: (095)-238-3889,
e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров.
FIFA WORLD CUP
©1974 FIFA TM

ALLAMMO — добавить до максимума боеприпасов к каждому виду оружия
GOD — неужели это надо объяснять?
INVISIBLE — 1 делает игрока невидимым, 0 — видимым
FLY — позволяет летать
GHOST — позволяет проходить сквозь стены
WALK — возвращает из режимов GHOST или FLY
BEHINDVIEW — 1 помещает камеру за спину игрока, как в Tomb Raider, 0 возвращает к нормальному виду от первого лица
KILLALL <имя класса> — уничтожает всех актеров заданного класса, к примеру "KILLALL UNREALI.BRUTE"
KILLPAWNS — убить всех монстров
PLAYERSONLY — остановить всех актеров, кроме игрока. Очень классно для отладки сценариев и изготовления снимков экрана
SAY <строка сообщения> — передать остальным игрокам сообщение по сети
SLOMO <число> — устанавливает скорость игры, 1.0 — нормальная скорость
SUMMON <имя класса> — порождает актера (напомню, к актерам относится и оружие, и прочие радости), например SUMMON UNREALI.BRUTE, прямо перед игроком. Впрочем, иногда с этой командой возникают проблемы. SUMMON QUEEN, например, приводит к немедленной смерти игрока — оная королева его просто давит, а SUMMON TITAN просто ничего не делает

Вот список разумных параметров этой команды:
1. Живность (увы, вызываются не все): Warlord, Titan, StoneTitan, Squid, Slith, Skaarj, SkaarjWarrior, SkaarjScout, SkaarjLord, SkaarjBerserker, SkaarjAssassin, IceSkaarj, SkaarjTrooper, SkaarjSniper, SkaarjOfficer, SkaarjInfantry, SkaarjGunner, Queen, Pupae, Nali, NaliPriest, Mercenary, MercenaryElite, Manta, GiantManta, CaveManta, Krall, LesserKrall, KrallElite, Gasbag, GiantGasBag, Fly, DevilFish, Cow, BabyCow, Tentacle, Brute, LesserBrute, Behemoth
2. Боты: SkaarjPlayerBot, HumanBot, MaleBot, MaleTwoBot, MaleThreeBot, MaleOneBot, FemaleBot, FemaleTwoBot, FemaleOneBot
3. Оружие: Rifle, RazorJack, QuadShot, GESBioRifle, Minigun, FlakCannon, Eightball, DispersionPistol, Stinger, Automag, ASMD
4. Боеприпасы: Sludge, Shells, ShellBox, Clip, RocketCan, RifleAmmo, RifleRound, RazorAmmo, NullAmmo, FlakBox, FlakShellAmmo, StingerAmmo, ASMDAmmo

SWITCHCOOPLEVEL <URL нового уровня> — заставляет сервер (или локальную машину в одиночной игре) перейти на новый уровень с переносом оружия между уровнями (как в кооперативной игре)
SWITCHLEVEL <URL нового уровня> — заставляет сервер (или локальную машину в одиночной игре) перейти на новый уровень

Приручи Unreal

Несколько советов по выжиманию из игры максимальной производительности

Роман Косенко

Если старая бабушка, умирая, случайно забыла рассказать вам, в каком углу сада зарыт горшочек с золотом, то, вполне вероятно, что ваш компьютер очень далек от идеальной конфигурации, рекомендованной разработчиками Unreal. А это PII-266 и выше, 64 мегабайта ОЗУ и выше, 3Dfx Voodoo и — выше крыши...

Ниже приведены рекомендации, которые позволят вам избежать потери некоторого количества нервных клеток, не имеющих тенденции восстанавливаться, и добиться от Unreal максимума производительности (к сожалению, иногда ценой потери качества).

О вечном

Сначала — о вечном, то бишь о разгоне. Unreal — натура капризная и очень тонко чувствует все попытки обмануть его, пресекая их на корню. Поэтому если игра после запуска лишь тихо виснет, вернитесь к истокам и установите "родные" частоты процессора и видеоакселератора. Также рекомендуется выгрузить все остальные приложения, дабы освободить для "Нереального" побольше пространства в нашем бренном мире.

А теперь к делу. Все описанные ниже параметры можно найти в меню View/Advanced Options при оконном режиме или Options/Advanced Options в полноэкранном режиме.

О всяком

Advanced/Game Engine Settings/CacheSizeMegs — по умолчанию размер кэша установлен в 2 Мбайта. Мы рекомендуем увеличить его до 4 Мбайт, что позволит сократить обращения к диску. Но особо не увлекайтесь, дальнейшее увеличение кэша уже не так эффективно.

Audio/LowSoundQuality, Audio/UseFilter, Audio/UseReverb — если у вас не MMX-процессор, то установите первый параметр в true, а остальные в false.

Audio/Use3DHardware — независимо от того, какая у вас звуковая карта, установив этот параметр в false, вы получите немалую прибавку в производительности. Если драйверы вашей платы поддерживают трехмерный звук, перед включением этого параметра обязательно найдите самую последнюю их версию, иначе потеря производительности может составить 30-50%.

Display/LowDetailTextures — владельцам 16 Мбайт ОЗУ рекомендуется всегда держать этот параметр установленным в true. Остальные вольны выбирать сами.

О 3Dfx

Владельцам 3Dfx, не имеющим старших моделей процессоров Pentium II, для достижения максимальной производительности рекомендуется установить следующие параметры рендеринга:

Параметр	Значение
Rendering/3Dfx Glide support/Coronas	False
Rendering/3Dfx Glide support/DetailTextures	False
Rendering/3Dfx Glide support/FastUglyRefresh	True
Rendering/3Dfx Glide support/HighDetailActors	False
Rendering/3Dfx Glide support/ShinySurfaces	False
Rendering/3Dfx Glide support/VolumetricLighting	False

О не-3Dfx

Всем остальным для достижения тех же результатов рекомендуется установить следующие параметры:

Параметр	Значение
Rendering/Software Rendering/Coronas	False
Rendering/Software Rendering/FastTranslucency	True
Rendering/Software Rendering/HighDetailActors	False
Rendering/Software Rendering/ShinySurfaces	False
Rendering/Software Rendering/VolumetricLighting	False

О сетях

По умолчанию сетевые параметры Unreal "заточены" под LAN. Если же вы предпочитаете искать противников через Интернет и используете для этого обычный модем, сделайте следующее.
Network Play/TCP-IP Network Play/MaxTicksPerSecond — рекомендуемое значение 15.
Network Play/TCP-IP Network Play/MaxClientByteLimit — определяет максимальный размер пакетов, которыми сервер обменивается с клиентом. Рекомендуемые размеры пакетов:

Коннект	Значение
22.8	2800
33.6	3300
56k	5500
ISDN	12000

О "Нереальном"

Если вы твердо уверены в мощи своей системы, то, наслаждаясь "Нереальным", не забудьте о следующих параметрах (они по умолчанию выключены, ибо замедляют игру даже по мнению самих разработчиков). Кстати, UseSurround имеет смысл только для тех, у кого выход звуковой платы подключен к аудиосистеме с поддержкой Surround.

Параметр	Значение
Audio/UseSpatial	True
Audio/UseSurround	True
Display/CurvedSurfaces	True

С Т Р А Т Е Г И И

Олег Хажинский

Зеленоградский выпуск

Моя суперидея о создании экологически чистого номера с треском провалилась. Идея заключалась в том, чтобы писать все рецензии на природе, сидя в позе лотоса на высоком холме и имея на расстоянии вытянутой руки неизменный велосипед. Последним звеном в этой цепи должен был стать маленький прибор с кнопками, но покрепче ноутбука. Увы, одолженный у девушек PDA продемонстрировал полную утопичность моих замыслов: комары и мухи отвлекали от творческого процесса, руки отказывались попадать по кнопкам, глаза — видеть набранное на экранчике, а все локальные жители, как будто сговорившись, решили прогуляться именно там, где я собрался предаться медитации.

И все-таки кое-что особенное в этом выпуске есть — часть игр, о которых здесь написано, создаются в экологически чистых условиях Зеленограда. После того как здесь благополучно встала электронная промышленность, местный воздух стал по-настоящему чистым. Возможно, именно он повлиял таким образом на клетки головного мозга бывших обитателей общежития МИЭТ, а теперь команду MiSTLAND, имеющую все шансы обогнать со своим "Зверинцем" разработчиков второго Myth.

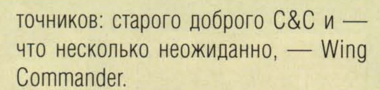


Среди прочих увлечений месяца — погружение в робототехничекую тематику, несколько часов увлекательных сражений в MechCommander и много-много дней, проведенных в оккупированной Европе — наконец вышли "Солдаты на войне". Удивительно, как много писем я получаю от фанатов Commandos, которые все пытаются отыскать недостающие в демо-версии четыре миссии, и как мало (ни одного) от желающих поиграть в "Soldiers at War". Господа, это дурной знак! Вы тоже считаете Incubation "круче UFO?". Успокойте меня, пожалуйста.



C&C в третьем измерении

Не в меру разбухшая старушка "Сьерра" наконец-то разделилась на кучу отдельных студий, и на E3 игровой общественности были продемонстрированы первые плоды самостоятельности нового подразделения компании — фирмы Relic. Relic представила стратегию в реальном времени — **Homeworld**. На этот раз RTS-творцы черпают вдохновение сразу из двух источников: старого доброго C&C и — что несколько неожиданно, — Wing Commander.

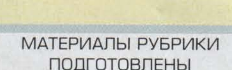


Действие Homeworld разворачивается в космосе. Переход в космическое пространство придаст обычной C&C-схеме новое, третье измерение.

Действие Homeworld разворачивается в космосе, где столкнулись флотилии боевых звездолетов. Переход в космическое пространство придаст обычной C&C-схеме новое, третье измерение, поскольку в отличие от наземных стратегий Homeworld предусматривает движение противника не только в горизонтальной, но и в вертикальной плоскости. Ваша эскадра сможет, например, пролететь под противником и вынырнуть в тылу его сил — именно там, где нападение ожидается меньше всего.



В остальном Homeworld следует традиции. Игрок начинает войну, имея лишь один корабль-матку с помощью которого можно создавать истребители, патрульные корабли и другую военную технику. Запасы пополняются за счет безбожного выкачивания ресурсов из ближайших планет и туманностей.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

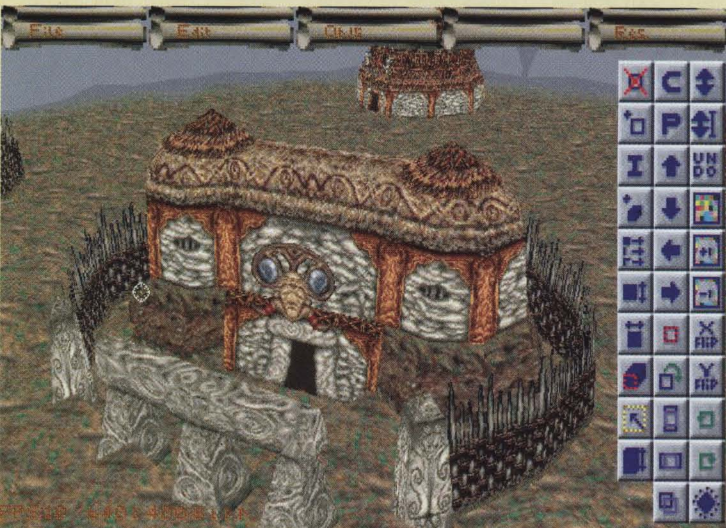
АЛЕКСАНДРОЙ МАКЕДОНСКОЙ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Племенные сказки от Gremlin



Фирма Gremlin Interactive включилась в борьбу за души стратегически ориентированных владельцев 3Dfx'ов. Действие ее новой игры **Tribal Lore** будет происходить в некоем "кельтообразном" мире — а это, как вы уже догадались, в обязательном порядке предусматривает наличие хотя бы у части населения разнообразных магических способностей. Магия в Tribal Lore сосредоточена в специально отведенных местах, которые надо искать, путешествуя по карте. "Сырая" магия к употреблению не пригодна. Со "склада" она перетекает в дольмены и менгиры (камни такие), активизируется — и только тогда становится годной к употреблению нашими жрецами-друидами. С помощью заклинаний друиды меняют рельеф местности, влияют на погоду, убивают врагов и придают силы героям, словом, делают все то, что должны уметь делать правильные сказочные персонажи. Где-то мы уже о таком слышали. Не иначе Gremlin понравилась идея Populous 2 Питера Мулине.



В Tribal Lore "играют" четыре племени: Cruithna, Shamanka, Bruann и Nammad. Игра за каждое из них предусматривает собственные сюжет, интерфейс, особенности графики и геймплея. Естественно, количеству племен соответствует и сетевая поддержка Tribal Lore — она рассчитана на четырех игроков.



Основа игры — управление ресурсами, накопление которых позволит игроку строить разнообразные виды храмов, арсеналов и крепостей. Созидательная деятельность периодически дополняется разрушительной. Игрокам придется плотно общаться со своими соседями, заключать союзы и драться с врагами — все в реальном времени, разумеется. Причем Gremlin обещает нам какой-то новый и сногсшибательный "боевой" AI.

Tribal Lore делается на основе трехмерного "движка" игры под красноречивым названием RPG (еще одно детище Gremlin). Трехмерная поверхность предоставит разработчикам возможность по своему желанию разнообразить рельеф местности высокими горами со снеговыми шапками, густыми лесами, водопадами, морями, полными островов и водоворотов...

Так ли красив и умен Tribal Lore, как его малюют Gremlin, мы узнаем ближе к Рождеству.

Еще один прекрасный миф

После полугода работ, державшихся в строгом секрете, фирма Bungie наконец объявила о том, что занята ни





чем иным, как разработкой продолжения своей самой знаменитой игры — Myth.

Myth II: Soulblighter не остановится на достижениях своего предшественника, впервые продемонстрировавшего трехмерный ландшафт в стратегической игре. В Myth II эта самая трехмерная поверхность будет выполнена гораздо более детально и снабжена изрядным количеством анимированных трехмерных объектов — подъемными мостами, воротами, ветряными мельницами и "предметами" совсем не обязательными, но придающими игре больше реализма, — домашними животными, птицами и белками, причем некоторые из них будут... взрываться!

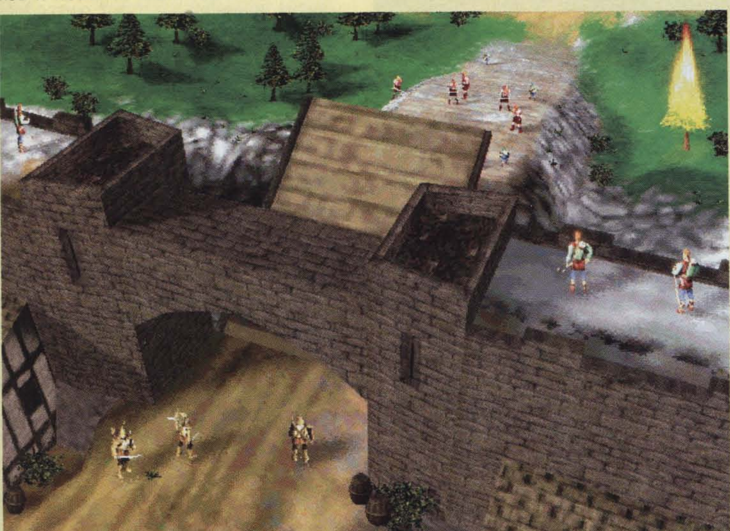
В игре впервые будут применены источники цветного света и тени. Вы сможете увидеть, как пущенная вами с крепостной стены зажигательная стрела освещает землю. Огонь в Myth II наконец-то станет действительно трехмерным: он будет распространяться через деревья, выжигать землю и повреждать ближайшие юниты.

Сюжет новой игры начинается там, где кончилось действие предыдущей: хотя армии Балора повержены навеки, новое зло наводнило землю и угрожает правлению короля Альрика. Сам геймплей в Myth II будет дополнен миссиями внутри помещений, штурмом замков и новыми магическими заклинаниями. Маги смогут швыряться огненными шарами и выпускать облака ядовитого газа. Конечно же, появятся юниты новых типов, и качество анимации персонажей, по словам разработчиков, "улучшится в два раза".

Трехмерным в новой игре будет даже звук. Bungie обещает, что мы сможем слышать взрывы позади нас и свист стрелы над головой. Кроме того, в Myth II будет много качественной музыки, изменяющейся в зависимости от происходящего на экране.

Разумеется, всемирные Интернет-игрища на просторах bungie.net будут продолжены, причем к уже обретшим популярность сражениям добавятся новые, например Assassin и The Chicken. В чем они в точности будут заключаться, а также по каким законам будет считаться командный bungie.net-рейтинг, мы расскажем вам в ближайших номерах журнала.

Огонь в Myth II наконец-то станет действительно трехмерным: он будет распространяться через деревья, выжигать землю...





"Сега" разжигает войну

Фирму Sega знают все, и все знают, что к компьютерным играм она не имеет никакого отношения — разве что изредка перетащит какую-нибудь аркадку или мордобой с приставки на PC.

И вот этот видеоигровой монстр решил запустить свою хищную лапу на наш рынок! Выбирая, с чего начать, фирма явно положилась на холодный и трезвый расчет. "На каких играх делают состояние конкуренты? От каких игр нынче сходят с ума фанаты? — спросила она себя и себе же ответила: От бесконечных стратегий в реальном времени". Пожалуйста — Sega начала разработку собственной стратегии для PC под названием **Conflict of Nations**.

Нет, почтенная фирма отнюдь не собирается плестись в хвосте колонны! В игре поклонники жанра найдут для себя много нового. Sega вознамерилась спустить RTS с заоблачных высот на грешную землю. Никакой магии, мифов, спайса и прочей фантастики! Conflict of Nations будет предельно близок к реальной жизни.

Вы получите в управление одно из государств накануне бесконечных



войн начала 20 века, и для процветания этому сложному организму будет мало правильного управления ресурсами и успешной захватнической политики, потому что ваши подданные не древние кельты, гномы или какая-то инопланетная нечисть, а вполне натуральные люди, которые всегда чем-то недовольны. Рабочие могут в самый ответственный момент войны объявить забастовку; моральный дух солдат упасть ниже того предела, за которым начинается паническое бегство; страна кишит шпионами враждебных государств; и в довершение ко всему священная особа императора и его приближенных постоянно под угрозой покушения наемных или идейных убийц. Пренебречь человеческим фактором не удастся: каждая важная государственная персона, как в шахматах, имеет свои уникальные функции, и ее убийство так же опасно для страны, как и поражение на поле боя.

Только не принимайте все эти ужасы империалистической войны близко к сердцу! В отличие от большинства своих собратьев игра не будет чураться юмора — правда, исключительно черного, в соответствии с сюжетом.

Кроме повышенной роли человеческого фактора, Conflict of Nations мало чем будет отличаться от игр своего жанра. Вы поведете страну к победе, используя 15 типов персонажей, 40 типов юнитов и 28 типов зданий, сражаясь с врагами на земле, в воздухе и на воде. Естественно, не обошлось и без массированной многопользовательской поддержки для 36 игроков, объединенных в команды по 9 человек в каждой.

Срок выхода Conflict of Nations уже определен — это ноябрь нынешнего года.



Кошки-мышки в полном 3D

Олег Хажинский

The Bestiary

Каждая фраза пресс-релиза била точно в цель и сразу — насмерть. "Революционная 3D-стратегия", "абсолютно трехмерный мир, включающий в себя 3D-землю, 3D-здания и 3D-юниты", "воплощение физических законов реального мира", "более 100 видов военных и гражданских юнитов"... Одинокая картинка, как бы подтверждая сказанное, демонстрировала нечто родное и любимое из области Myth. Последнее, что я успел заметить, улетая на встречу с разработчиками, — штабеля трехмерных бочек. Они были треугольными.





...Вода медленно, как кисель, устремилась в прорытую только что канаву, и вскоре некогда глубокий пруд оказался наполовину обмелевшим. "Круто" — этим тонким замечанием я выразил свое одобрение происходящему на экране.



Мы сидим в полутемной комнате нового офиса компании ElectroTECH Multimedia, который находится в Технопарке бывшей ВДНХ, и беседуем с директором фирмы MistLAND Виталием Шутовым. Директору 19 лет, и его юную голову украшает хитросплетение тщательно выбритых узоров (результат экологической катастрофы — по мнению одних, действие крема-эпилятора — по мнению других, дополнительные извилины — по версии самого Виталия). Директор приехал сюда на роликах (впрочем, корреспондент .EXE — на велосипеде, так что 1:1), и мы говорим о The Bestiary, той самой "революционной 3D-игре", так живо описанной в пресс-релизе.

"Вы что, гении?" — Мои слова продолжают блистать остротой. "Мы пытаемся разуверить их в этом", — смеется Наталья Моисеенкова, главный человек "Электротеха" по Research & Development. Виталий, похоже, не слишком возражает против такой формулировки...

Региональные вундеркинды

Есть в Зеленограде высшее учебное заведение под названием Московский (почему-то) институт электронной техники (МИЭТ). А при заведении существует, как и полагается, общага. Место, я вам доложу, весьма забавное. Локальная сеть в шестьсот машин, два выделенных сервера — просто так, на студенческие деньги. Слава тамошних квейкеров и крафтменов разносится далеко за пределы Зеленого города. Два года назад будущий директор еще не существующей компании MistLAND попал в этот "ад" прямиком из Нового Уренгоя, того, что за Полярным кругом. За плечами у Виталия богатый опыт программи-







рования для "Спектрума" и PC, в голове — игра будущего, а в общежитии — куча таких же сумасшедших, как он. Так все и начиналось.

WarCraft, отец родной

Вернее, начиналось все с него. Сначала они просто хотели сделать "свой" WarCraft. Однако время шло, и проект постепенно стал обгонять по масштабам своего идейного прародителя. Александр Сорокин и Вячеслав Бурджанадзе, программисты проекта, начали свою работу с плоской, как стол, модели. Вскоре было решено делать "честный" полигонный ландшафт, и тут обнаружилось, что мощности "движка" вполне хватает, чтобы и действующие лица получили трехмерность. Решение о "полной трехмеризации" Bestiary было принято в феврале, а уже к апрелю графический "движок" был готов. Сейчас в MistLAND работает аж 6 человек — программисты, художники и звукорежиссер (стоит ли говорить, что все они — из МИЭТовской общаги), и если дело пойдет такими же ударными темпами, то готовый продукт увидит свет уже в конце нынешнего года. Думаю, вы достаточно заинтригованы и хотите узнать о Bestiary побольше. Пожалуйста.

Осмотр внешнего вида

Картинки из технологической демоверсии, которые вы здесь лицезрите, далеки от тех, что будут в финальной версии игры. "Дема" собиралась в спешке (E3 на носу!), и качеству и разнообразию текстур особенное значение не придавалось. Действительно, пока трехмерный мир Bestiary проигрывает по красоте Myth и Dark Omen, однако уже сейчас обходит их в реалистичности.

Разработчики делают все возможное, чтобы оживить игровой мир как можно более достоверно. Вы уже поняли, что рельеф в игре можно изменять в реальном времени — с помощью магических или пиротехнических эффектов, а может быть, просто при наличии лопаты и пары свободных рук. Вода течет в правильном направлении — в этом мире торжествует принцип сообщающихся сосудов.

Дождь и туман ухудшат видимость, снег скроет следы беглецов, ветер раздует пожар, огонь спалит лес. Да — деревья в лесу будут расти прямо на глазах (мир у нас — сказочный), цветы распускаться и увядать, птицы и прочая (неразумная) животина взбадривать мир своим бессмысленным присутствием. Или не совсем бессмысленным — заколдовав дикого лесного кабанчика, мы сможем видеть его глазами, получив готового разведчика. Или стая птиц, ни с того ни с сего поднявшаяся над лесом, выдаст нам чужое присутствие.

День будет сменять ночь прямо во время миссии, в городах зажгутся фонари, выхватывая из темноты струи дождя, — думаю, это будет чертовски красивый мир. Красивый и — жестокий. Любители мясницких радостей Myth не будут разочарованы "Бестиарием". Моря крови и куски мяса во все стороны все еще с нами. Раненые бойцы будут истекать кровью, идти все медленнее и, наконец, падать замертво. Не забудьте, что в Bestiary действующие лица по-настоящему трехмерны, а потому добиться от них достоверного внешнего вида и поведения гораздо проще, чем от плоских спрайтов.

Уверен, многие сейчас читают эти строки с выражением глубокой скорби на лице, а может быть, уже пролистывают материал в поисках системных требований. Не надо перевертывать странички — игра пойдет на P166 MMX без 3D-акселератора. Разумеется, пойдет в 320x200, но играть будет можно — разработчики выжали из Direct3D максимум. Вот цифры и факты: P233 MMX с Voodoo способен "тянуть" 30 самых детализированных юнитов (по 268 полигонов в каждом) со скоростью не меньше 12 кадров в секунду; "движок" Bestiary способен перемалывать до 10000 полигонов в кадре, а это далеко не самый слабый на сегодня результат; использование Direct3D автоматически делает игру совместимой со всеми существующими в природе 3D-видеокартами, но ущемляет в правах владельцев "крутых" акселераторов (впрочем, проблема решается выпуском дополнительных патчей для 3Dfx и иже с ним — а это значительное увеличение быстродействия).



Любители мясницких радостей Myth не будут разочарованы "Бестиарием". Моря крови и куски мяса во все стороны все еще с нами.













Добрые порции Quake на ночь глядя сделали с разработчиками свое черное дело: в игре будет выдвижная консоль, с которой "продвинутые юзеры" (читай: "нормальные пацаны") смогут изменять свойства игры в широких пределах. Скажем больше: с помощью внутреннего (Си-образного) языка программирования каждый желающий сможет переписать AI, добавить новых персонажей или переделать старых. Нечто вроде total conversion в Quake уже сейчас можно сделать и в Bestiary — скажем, изваять какую-нибудь веселенькую 3D-ходилку.

Впрочем, многие обвинят меня в излишнем увлечении титрами и спецэффектами, в то время как для хорошей стратегической игры красивая оболочка — всего лишь необходимое требование. Это правда, поэтому едем дальше.



Том и Джерри?

Эксперименты по разведению прямоходящих разумных животных пришлось прекратить на самом интересном месте. Космический корабль, до отказа забитый живо беседующими на философские темы медведями, кошками, мышами, собаками и прочими существами, которых только с натяжкой можно назвать теперь нашими меньшими братьями, неожиданно исчез из поля зрения радаров Земли. Бывшие друзья человека захватили управление космическим аппаратом и начали новую жизнь на одной из планет земного типа. Мирное сосуществование в этом гигантском зоопарке, который в отличие от Земли еще хранил в себе древнюю магию, продлилось не слишком долго. Сюжет вводит нас в игру в самом начале великого восстания Магистра (лидера Мышей) против тоталитарной империи Кошек.

Как вам нравится, к примеру, мышь с пикой, восседающая на армированной свинье? Этот юнит похож на атакующий танк...

The Bestiary

Кошки против мышек? Не слишком ли банально? Виталий не согласен со мной. Банальностью было бы, говорит он, сделать еще одну игру с орками и гномами — нас сразу же обвинили бы во вторичности. Мир разумных животных для Виталия настолько же реален, как для многих из вас — мир Wispa. Этой вселенной уже около пяти лет, и каждая деталь игрового мира, начиная с систем магии и тайных кланов и заканчивая тонкостями взаимоотношений различных видов животных, продуманы задолго до появления Bestiary.



Мышиные армии

Сравнение игры с туповатым "мериканским" мультфильмом явно неудачно — мир разумных животных гораздо сложнее и реалистичнее. Игроки, выбравшие сторону Кошек, получат в свое распоряжение целую кошачью армию. Здесь будут кошки с алебардами, кошки с арбалетами, кошки на диких быках, кошки на вертолетах из эзотерического клана Мэд Мотористов, кошки коммандос, кошки адепты черной и белой магии, подрывники-камикадзе, операторы тяжелых катапульт...

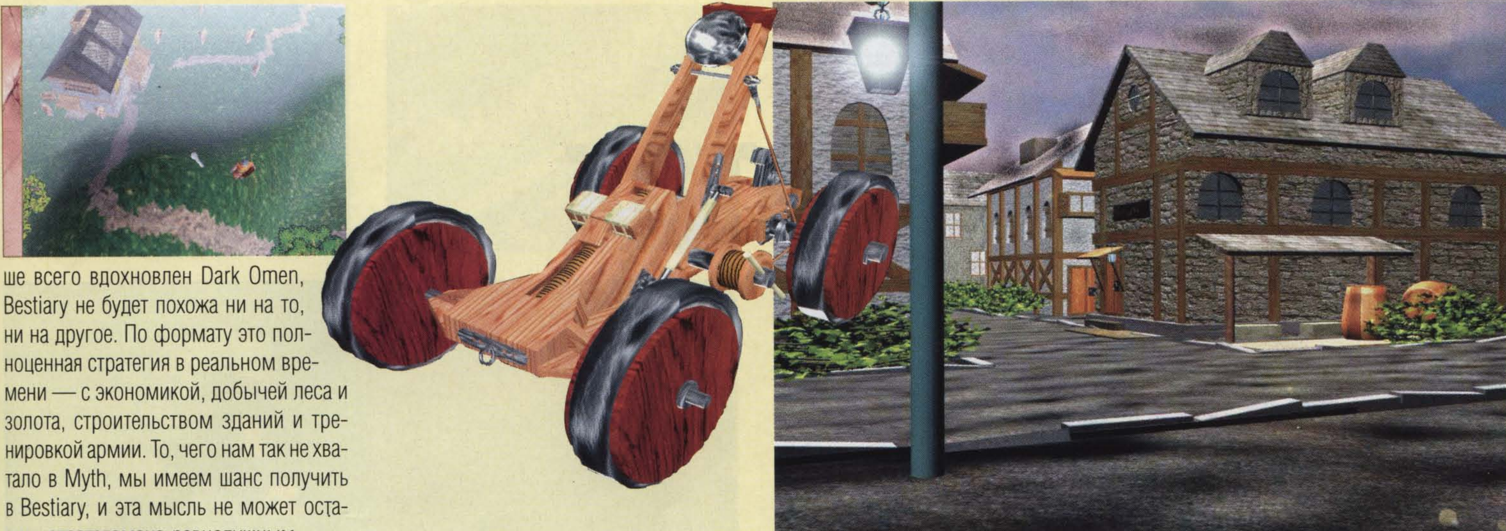
Поклонников мышей ждет такое же разнообразие. Обыкновенные мыши в отличие от кошек боятся летать, а потому для воздушных операций им приходится использовать союзников — мышей летучих. Мыши проигрывают кошкам в атакующей мощи, но сильнее в обороне — благодаря своему умению обращаться с металлом. Как вам нравится, к примеру, мышь с пикой, восседающая на армированной свинье? Этот юнит похож на атакующий танк, но очень медленно поворачивается и совершенно беспомощен против нападений с флангов и тыла. Магия мышей — магия хаоса, а их шаманы обладают такой чудовищно черной энергией, что даже свои юниты, постояв рядом с ними, начинают драться между собой.

Всякий участник событий на поле боя набирается опыта и растет в званиях и умениях. Параметры каждого персонажа не являются тайной для игрока и будут свободно доступны — среди них есть классические "атака/защита", "меткость", "реакция", "мораль", "поле зрения", "скорость передвижения" и так далее. Самые опытные стрелки, например, смогут стрелять с поправкой на ветер. Кроме стандартных для WarCraft'а средств управления, вроде "иди-стой-атакуй-патрулируй", в Bestiary у многих юнитов будут свои "специфические" команды. Так, кошки на быках будут обладать способностью сломя голову кидаться вперед, сметая своих и чужих.

Кроме мышей и кошек вы сможете использовать в бою и представителей других "национальностей": под вашим началом (или в строю противника) на разных этапах игры побывают и медведи, и морские котики, и выдры, и собаки. К счастью запутавшихся в этом зверинце игроков, разработчики заготовили обширную энциклопедию видов, которую можно будет полистать в любой момент.

Нелинейность в разрезе

Несмотря на то что игра, на мой взгляд, очень напоминает Myth, а Виталий боль-



ше всего вдохновлен Dark Omen, Bestiary не будет похожа ни на то, ни на другое. По формату это полноценная стратегия в реальном времени — с экономикой, добычей леса и золота, строительством зданий и тренировкой армии. То, чего нам так не хватало в Myth, мы имеем шанс получить в Bestiary, и эта мысль не может оставить стратегомана равнодушным.

Скажу больше, Bestiary не похожа и на "еще один" WarCraft-клон в 3D — слишком много нового. Начнем с того, что сюжет Bestiary по-взрослому нелинеен. Разработчики запасли для нас по 100 миссий за каждую сторону, но это вовсе не значит, что вам придется проходить игру весь следующий год. Миссии образуют собой развесистое сюжетное дерево, и в зависимости от ваших решений, успехов или неудач игра может тянуться как 15, так и 50 миссий. Такой подход здорово затрудняет написание "солюшена", и, пожалуй, на этом минусы нелинейности заканчиваются — о плюсах вы все и сами знаете.

Задания в миссиях будут самыми разнообразными — от классических широкомасштабных сражений стенка на стенку до сложнейших секретных операций. Пробраться в стан врага и отбить плененного командующего. Попытаться отловить вражеского разведчика в городе, для чего придется грамотно расставить патрули на ключевых улицах. Напасть на караван медведей...

Чтобы окончательно смутить ваш разум, добавлю, что миссии "на земле" — всего лишь часть игры. По сюжету очень много событий будет проходить "на море", а это означает новый масштаб изображения, новую экономическую систему и, конечно, много кораблей. В некоторых миссиях бессердечные разработчики закопают нас под землю — вести сражения в темных штольнях с таинственным подземным народцем, или заставят сражаться внутри дворцов и прочих зданий, как это было в первом Warhammer. Короче, возможностей много, ведь игровой "движок" практически не ограничивает фантазию сценаристов.

Into the sky wide open?

Материалов в моей записной книжке еще страниц на пять, а уже пора закругляться... Обидно. Впрочем, надеюсь вернуться к теме Bestiary в следующих номерах журнала — ведь все только начинается, верно? Напоследок — как лицо заинтересованное — молвлю несколько напутственных слов. Заинтересован я потому, что люблю хорошие игры, уважаю Myth и Dark Omen и мечтаю увидеть что-нибудь настолько же красивое, но посложнее. Bestiary вполне может стать такой игрой, однако говорить об этом как о свершившемся еще ой как рано.

Фактически, у ребят из MistLAND в руках находится коробка с волшебным пластилином. Используя этот материал, они могут сделать как культовую стратегическую игру, этакий шедевр на все времена, так и полное... хм... Так и просто "еще одну RTS". Сейчас, когда облик игры только формируется, список "фичей" растет с каждым днем, и, кажется, что возможно все.

Однако мой (богатый) опыт показывает, что между понятиями "хотим" и "получилось" лежит дистанция огромного, а порой непреодолимого размера. История знает примеры, когда замечательные идеи оставались за бортом из-за банальной нехватки времени или денег. Сейчас главное — не потерять хорошо взятого темпа, не погрузиться в пучину маловажных деталей, вытягивая Игру в целом.

Быстрый графический engine, насколько бы гениальным он ни был, еще далеко не все. Хваленые 3D-юниты вызовут лишь смех, если будут нелепо анимированы. Bestiary нужно выдержать стиль, не уронить высокую планку, поднятую тем же Myth, а для этого нужны очень толковые дизайнеры и сценаристы. Отладка "движка", проблемы совместимости, создание сотен видеороликов (200 миссий — это не шутка, господа), настройка игрового баланса — все это ГЛОБАЛЬНЫЕ задачи. Я искренне надеюсь, что MistLAND при поддержке ElectroTECH Multimedia сумеет преодолеть эти трудности, и Bestiary получится по-настоящему сильной и стильной игрой — такой, какой она может и должна быть. Пожелаем ребятам удачи.

P.S. Если все будет хорошо, уже в июне выйдет демо-версия одиночной игры, а к концу лета — multiplayer.

Слово о роботах

Олег Хажинский

MechCommander

MechCommander — это не просто "игра про роботов". "Игра про роботов" — это имбецильный EarthSeige и пошлые CorpWars. MechCommander от FASA Interactive/ MicroProse — это мантра, это религия, это стиль жизни и способ сдачи курсовых проектов с пятого раза.



Да, если вы не знаете, что такое BattleTech и никогда не слышали о FASA, мне просто не о чем с вами разговаривать! Вы уволены. Два балла. Впрочем, останьтесь — сегодня я расскажу вам сказку.

Сказка про роботов

Жили-были роботы. И был у них... Нет, не так.

Этим летом FASA выпустит четвертую часть мегаожидаемого сериала, и на этот раз игра по праву займет свое место в разделе стратегий.

Как-то раз люди из корпорации под названием FASA Interactive придумали мир будущего, в котором слабые люди воевали друг с другом на огромных шагающих машинах, которые назывались 'Mechs, а по-нашему — роботы. И люди такие стали зваться mechcommanders, а по-русски — пилоты. Мир назвали BattleTech, и на его основе была создана куча игр — ролевых, карточных, настольных. А когда подошло время — и компьютерных. FASA доверила компьютеризацию вселенной BattleTech орденоносной Activision, и не ошиблась — серия MechWarrior прозвучала на весь мир, увеличив тиражи достаточно бездарной с литературной точки зрения книжной серии "BattleTech". Кое-кто, правда, утверждает (и я склонен с ним согласиться), что каждая последующая игра из цикла MechWarrior оказывалась хуже предыдущей. Первая игра не требовала 3Dfx в качестве минимальных требований и шла на 286-м процессоре, но зато предоставляла нам хотя бы видимость свободной жизни. "Там можно было торговаться!" — захлебываясь, сказал бы один персонаж, который торгуется где-то до сих пор. И он прав. Этим летом FASA выпустит четвертую часть мегаожидаемого сериала, и на этот раз игра по праву займет свое место в разделе стратегий. Мы побили все рекорды, выкачав 100 с лишним мегов "демы" из сопящих недр Сети. Развернули, запустили, поиграли. Торговаться нельзя, но, вообще, можно многое...



Наш ответ Чемберлену

Интерес к проекту MechCommander, стратегической игре в реальном времени по вселенной BattleTech, пропадал у меня постепенно — по мере того, как увеличивался временной разрыв с датой после слов "last updated" на сервере www.fasainteractive.com. На этот раз игра разрабатывалась без участия Activision, а в качестве издателя выступала некогда уважаемая нами MicroProse. Казалось, работы над игрой приостановились...

"Выброс" в Интернет по-взрослому объемистой "демо-версии" и вспыхнувший вновь, с утроенной силой, интерес общественности можно объяснить так: Sierra только что выпустила финальную версию своей "стратегии про роботов-2", CyberStorm 2: Corp Wars. Большей гадости со стороны MicroProse придумать было нельзя. Всем стало понятно, что из себя в действительности представляют "Корпоративные войны" с участием двуногих роботов, которых нельзя назвать 'Mechs, потому что слово под копирайтом FASA.



1. Для серьезного робота лес перестает быть преградой.



2. Что больше к лицу этой "Пуме" — лазер или ракеты дальнего действия?







И действительно, демо-версия MechCommander вывела меня из более чем недельного ступора по поводу оценки ее ближайшего конкурента. Играя в CorpWars, приходилось мучительно размышлять: почему мне так скучно? Возможно, потому что на улице солнце? Или я стал слишком стар для игр? А может, пора покупать второй "Пентиум"? Правильный ответ на этот вопрос вы узнаете, только прочитав рецензию на CorpWars, расположенную чуть ниже по течению. А мы продолжаем говорить об интересной игре про роботов.

Войны кланов

Графика, уж простите, — это первое, что бросается в глаза. Разработчики уверяли, что MechCommander побьет все рекорды по количеству анимации на одну двуногую железяку. Это правда. Походка щедро омультифицированных роботов представляет собой произведение искусства. Ах, как они бегают! Как хромают, потеряв конечность, как трогательно пытаются встать, будучи сваленными мощным выстрелом в упор... В игре два уровня увеличения — и красивее всего события смотрятся вблизи, но, увы, так мы теряем общую картину. Так и мечется игрок между тягой к прекрасному и желанием победить врага.



Рельеф обладает всеми свойствами трехмерного, и если окажется, что он рисованный, я сильно удивлюсь. Здесь есть непроходимые горы и проходимые холмы, тропинки и асфальтовое шоссе, ручейки и побережье океана. Лес, непреодолимое препятствие для туристов без топора, не является сколько-нибудь серьезной проблемой для стальной машины высотой в пять этажей. С легким хрустом команда ваших Cougar'ов выполнит месячный план по лесозаготовкам. Так называемый "непроходимый" лес превращается в выжженную пустыню после пяти залпов из всех видов вооружения — деревья в игре горят, и еще как. Все прочее также подвержено разрушению, включая даже беззащитный рекламный плакат и (внимание! особенная жестокость!) бегущих членов экипажа уничтоженных вами танков и БТР.

Художники постарались и отрендерили нам на радость массу весьма эффектных объектов. За время короткого знакомства с MechCommander были обнаружены заводы и фабрики, портовые краны, электростанции, свалки, буддийский храм и масса бытовых построек. Внешний вид игры чем-то напоминает, не удивляйтесь, Fallout. Может быть, цветовой гаммой и временем действия, а возможно — просто качеством и количеством деталей в окружающем ландшафте.

Робот просит каши

Театр, как известно, начинается с тетки на входе, а MechCommander — на складе запчастей для роботов. Опасения, что игра выродится в еще один C&C-клон на популярную тему, не оправдались — перед нами полноценная стратегическая игра. Или иначе — перед нами полноценный симулятор роботов, только не для пилота, а для командующего.

Походка щедро омультифицированных роботов представляет собой произведение искусства. Ах, как они бегают!

Набор миссий остался, от этого не уйдешь, но вот между ними находится гораздо больше, чем очередной брифинг



3. В конце каждой миссии подводятся итоги — кто кого сколько раз убил, сколько добра уворовано и какие кому звания полагаются.

4. Взрывы и огонь не оставят вас равнодушным, особенно если взрывается ваш робот.

5. Через одну секунду с неба упадет большая бомба — и это здание исчезнет.





и кнопка "save game". Проанализировав очередное задание, ознакомившись с картой и донесениями разведки, мы начинаем подбирать команду. Изучив содержимое гаражей клана, мы приходим к выводу о необходимости пополнения металлического гарема. Нажатие кнопки, сопровождаемое сочным звуком (в этой игре все звуки — сочные), переносит нас в электронный магазин. От обилия доступных моделей разбегаются глаза — все старые знакомцы здесь, от хлипкого Locust до многоэтажного Dire Wolf. Впрочем, при виде цен губы закатываются обратно — ничего, повоюем

Пожалуй, верно будет сравнить MechCommander с любым MechWarrior'ом, только теперь мы действуем на тактическом уровне управления.

пока на том, что дали. Мимоходом заглядываем в другие отделы магазина. Здесь продается вооружение и специальная аппаратура, а вот здесь — всяческие танки, БТР и артиллерия. Присмотрев себе неплохой лазер дальнего действия, мы покидаем магазинчик.







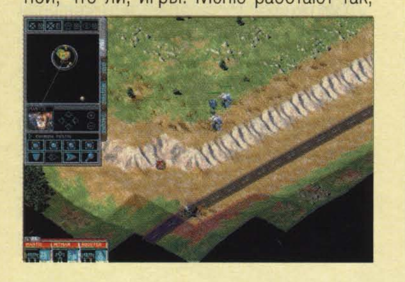


Разумеется, любого из обитателей нашего гаража можно "раздеть" и вооружить по собственному разумению. Возвращаясь с каждой миссии, наши ребята привозят не только искореженную броню и севшие амортизаторы, которые приходится чинить, но и добычу — снятое вооружение или поврежденных роботов противника целиком.

Пилоты, без которых двуногое железо мертво, здесь также имеют яркую индивидуальность — имя, несколько выражений лица, голос и ряд параметров, которые, несомненно, придется учитывать при распределении задач. Периодически свободные пилоты появляются "в продаже" — краткая биографическая справка и тактико-технические характеристики не должны заслонить от вас главного — требуемой зарплаты.

В бой идут одни роботы

С первых заставок MechCommander производит впечатление цельной и правильной, что ли, игры. Меню работают так, как ожидается, назначение многочисленных кнопок и закоулков интерфейса становится понятно с первого взгляда. Точно такое же впечатление остается у игрока и в условиях боевых действий. Игра идет в реальном времени, однако разработчики явно не собирались упрощать ее до уровня C&C-клона. Пожалуй, верно будет сравнить MechCommander с любым MechWarrior'ом, только теперь мы действуем на тактическом уровне управления.



Все методы ведения боя, хитрости и приколы остались. Пилот каждой боевой машины ориентируется по радару и докладывает о контактах. Соответственно, вражеские силы также в состоянии выявить вашу группу и вступить в бой задолго до визуального обнаружения. Как и в симуляторе, робота можно временно отключить — так он пропадет с экранов радаров. Глушилки и всякое дополнительное оборудование работает, как и прежде. Боезапас в пушках и пулеметах подходит к концу, лазеры греются, роботы падают, повреждаются, начинают хромать или шататься.

Удивительно, но мы даже можем стрелять по отдельным частям вражеских машин! Цифровая клавиатура выделена для указания цели — голова, торс, конечности. Зажмите одну из клавиш и воспользуйтесь, как всегда, кнопкой мыши — и ваш отряд ураганным огнем лишит жертву способности передвигаться.

6. Идет прорыв на базу врага — система охраны взломана и работает на нас.

7. Для управляемых ракет лес не помеха.



Интерфейс управления прост, но для того, чтобы действовать со смертельной эффективностью, вам придется изучить раскладку "горячих клавиш". Здесь есть все — бег, прыжки (если есть jumpjet, разумеется) и даже ejecting пилота обратно в космос. Командиры роботов гораздо ценнее куска металла.

Ратный труд

Миссии, как правило, состоят из нескольких заданий и заканчиваются непременным требованием появиться в "зоне эвакуации". Задания не всегда тривиальны и, как в симуляторе, весьма разнообразны. Пробраться в тыл врага и уничтожить завод, украсть важные технические сведения из центрального компьютера, спасти взятых в плен товарищей.

Чтобы выполнить все задания с честью и вернуться домой одним куском, приходится изворачиваться — использовать рельеф, не стесняться идти в обход или прорубать в лесу просеки — короче, действовать творчески. Тупая атака в лоб, может быть, и приведет к успеху, но технику придется потрепать здорово. А ведь клан у нас, друзья, на самоокупаемости — чинить машины за свои честно заработанные придется.

Среди арсенала уловок и хитростей — дистанционный компьютерный взлом управляющих башен. Стационарная система защиты укреплений (проще говоря, туретки) здесь управляется централизованно. Быстроногий робот, возможно, сумеет подобраться живым к подобному блоку и перенастроить его так, чтобы туретки стреляли по своим бывшим хозяевам. Роскошный фокус!

Кроме своих лазеров и ракет, команда может рассчитывать на помощь с орбиты — на некоторые миссии выделяются бомбовые удары различной мощности. Вы только выбираете точку приложения, ждете пять секунд, и... ба-



бах! Главное — вовремя убраться из зоны поражения. Кстати, что самое обидное — противник также имеет в своем арсенале нечто сногсшибательное. Если вдруг вы обнаружили большой красный курсор и тикающий секундомер, спасайтесь, кто может.

Помимо заданных целей, игрок может преследовать какие-то свои, личные. Например, разрешается выплескивать накопившуюся агрессию на элементы окружающего ландшафта, выжигая все на своем пути. Или более конструктивное занятие — собирать металлолом, обыскивать склады, талантливо обездвиживать роботов противника, чтобы потом использовать их на запчасти. В конце каждой миссии подводятся итоги — роботы обычно требуют ремонта, а вот пилоты прибавляют в умениях и получают очередные воинские звания.

Финальный прорыв фонтана

Итак, у вас осталось совсем немного времени, чтобы как следует подготовиться к пришествию MechCommander. Курс подготовки должен включать в себя три часа еже-



дневной игры в MechWarrior 2, чтение нетленок из серии BattleTech вслух бабушке (посетите книжный рынок на Олимпийском для получения дополнительной информации) и просмотр видеофильмов шагающе-героической тематики. От подобной диеты освобождаются люди, которые уже "сидят" на BattleTech и не нуждаются в моих дурацких советах.

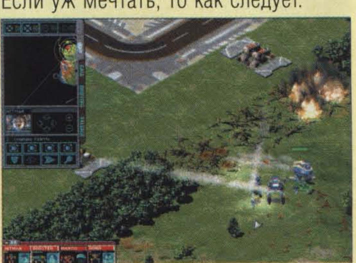
Да, кстати, после прочтения данного опуса у вас могло сложиться впечатление, что MechCommander — игра нашей мечты. Это неправда. Игра обещает быть 115-процентным куском сочного действия в Hi Color, но дотянуться до нашей мечты у нее руки коротки, да и ноги кривоваты. Вот если бы миссии были каждый раз случайными, и рельеф генерировался каждый раз заново, а вместо жесткого сюжета была полная свобода действий и полеты по разным планетам в поисках работодателей, и наука от-

А ведь клан у нас, друзья, на самоокупаемости — чинить машины за свои честно заработанные придется.

крывала нам новые типы вооружений и шасси, причем чтобы даже создатели не знали, что их программа изобретет, а готовыми роботами можно было обмениваться по Сети, и вообще был бы глобальный Интернет-сервер, и чтобы был там целый виртуальный мир для разных 'Mech-кланов и битвы по субботам, и (кто бы меня заткнул) игра была совместима с MechWarrior 4, чтобы желающие могли играть внутри роботов, а прочие ими командовать, чтобы вместе с очередной книжкой BattleTech прилагался диск с миссиями, вот, может быть, наверное, тогда... А вы что думали? Если уж мечтать, то как следует.







8. При максимальном удалении все выглядит менее красочно, но зато хорошо видно поле боя.

Долгая дорога в дюнах

Олег Хажинский

"Вьюга в пустыне"

О "домашнем" проекте "Доки", тактической игре "Вьюга в пустыне", Game.EXE достаточно подробно писал чуть больше года назад. Актуальный сюжет и немало весьма интересных и оригинальных идей притянули внимание множества стратегоманов. Увы, как это часто бывает, проект не успел к намеченным срокам, однако это вовсе не значит, что "Вьюги" не будет.



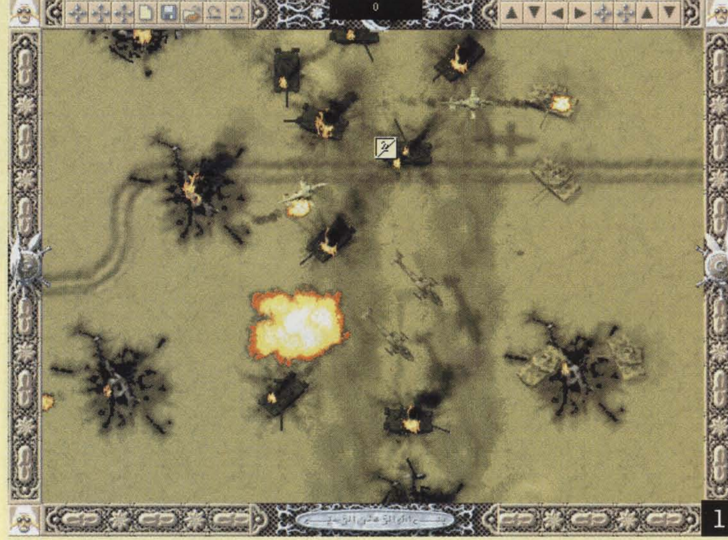
Будет, и еще какая! Мы воспользовались любезным приглашением компании "Дока" и посетили ее офис в Зеленограде — читайте наш рассказ о "Вьюге в пустыне" дня нынешнего.

"Вьюга" для чайников

За тот год, что мы не писали о "Вьюге", родилось, выросло и оформилось концептуально целое поколение стратегоманов, которые ничего не знают об игре. Старики же, благодаря прогрессирующему старческому склерозу, должны были подзабыть, о чем идет речь. Поэтому мы потратим некоторое время на объяснение основ.

Действующие лица — арабы, арабский мир и лично товарищ Саддам Хусейн при участии советской военной техники образца 70-го года...





1. Небольшой среднеазиатский конфликт подходит к концу.

"Вьюга" — с одной стороны, стратегическая игра в реальном времени, но при этом далеко не C&C-клон. С другой стороны, в игре есть элементы wargame и глобальной стратегии, но не пытайтесь искать здесь "хексы" — все проще и веселее. Игру можно определить как достаточно детализированный симулятор боевых действий, слегка упрощенный до уровня RTS — жанра со своими правилами, законами и масштабами.

Действие игры (это для совсем темных) происходит в пустыне, находящейся, с одной стороны, несколько южнее Средней Азии, а с другой — значительно севернее ЮАР. Действующие лица — арабы, арабский мир и лично товарищ Саддам Хусейн при участии советской военной техники образца 70-го года и все прочее прогрессивное человечество в лице американской военщины при поддержке авианесущего морского флота и истребителей "Стелс".

Игрок первым делом определяется с расовой и политической ориентацией и затем либо вступает в непримиримую борьбу с гидрами империализма, либо принимается изо всех сил защищать свободный мир от арабского сумасшествия. Теоретически, "Вьюга" реконструирует исторические реалии небезызвестной операции с одноименным названием, но на практике разработчики пошли дальше и предлагают нам поэкспериментировать.

Начальные установки "Американцы против арабов, или Как оно все было" — уровень "легкий", если не "детский". Известно, что арабы, со своими регулярными религиозными отправлениями и обожествлением американской воздушной техники — не самые хорошие воины в мире. Плюс к тому технический состав их армии не идет ни в какое сравнение с американской.

"А что, если...", — пытливо вглядываются в контуры политической карты мира разработчики и передают Ираку в безвозмездное пользование новенькие Т-80 и К-50. Есть и другие варианты: что, если против заокеанской интервенции вступит в войну не только Ирак, но и другие страны арабского мира? Короче, поле для фантазии есть, и немалое.

Стратегия + тактика

Игра встречает нас картой боевых действий, с нанесенными границами государств, названиями городов и десятками "иконок" с условными обозначения-







ми — это стратегический уровень игры. Радуйтесь, о нелюбители линейных сюжетов и наборов миссий! Разработчики "Вьюги" решили отказаться от банальных фиксированных миссий, однако полностью расстаться с ограничениями наших действий так и не смогли. С развитием сюжета перед игроками будут ставиться различные задачи глобального, стратегического плана. Какими средствами задача будет выполнена — абсолютно не важно, но на все про все полководцам выделяется заданное количество ходов.

В зависимости от успеха ваших действий сюжет игры будет поворачиваться к вам разными — и порой далеко не самыми приятными — сторонами. Из заготовленных авторами 20-30 "глобальных" миссий за одну игру мы увидим только 5-6.

Стратегический этап "Вьюги" проходит в походовом режиме. Игрок курит трубку, много и о многом думает, разбирается с прибывшим пополнением, затем передислоцирует войска по регионам (то есть передвигает фишки по странам) и нажимает кнопку "Конец хода". После того как стороны сделали свои ходы на стратегическом уровне, компьютер начинает анализировать ситуацию. Теоретически, обнаружив соперников на одной территории, он должен отправить нас в бой, но разработчики попросили его не беспокоить нас без особых причин.

Дело в том, что в ходе боевых действий такого масштабного уровня мелкие стычки будут происходить постоянно. Вряд ли вы захотите десять раз подряд играть в следующую игру — "Нападение пятого танкового батальона при поддержке авиации на взвод арабской пехоты". Это скучно, поэтому "Вьюга" проведет простые бои сама, оставив нам самое вкусное, сложное и интересное. Добро пожаловать на тактический уровень!

Тактический уровень

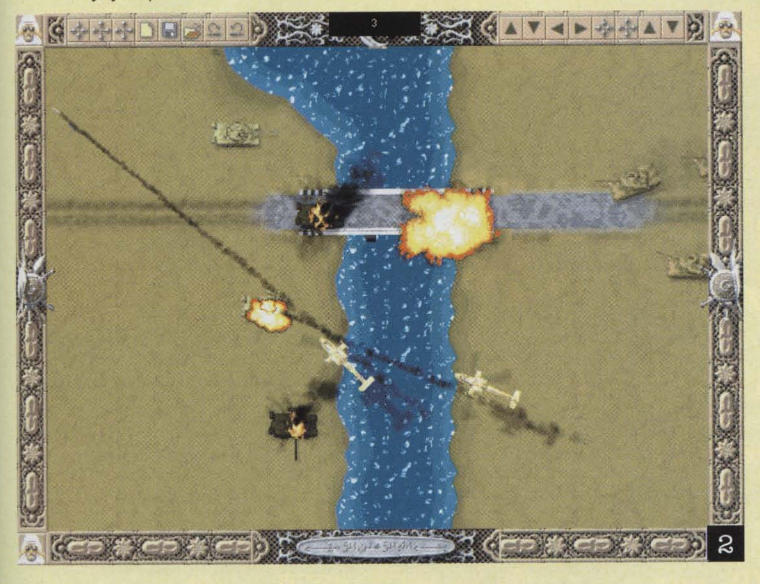
Происходящее здесь выглядит для любого фаната RTS родным и понятным. Юниты — танки, артиллерия, авиация и пехота — обводятся мышью в рамку и послушно мигрируют в указанную точку. Однако если приглядеться, то все окажется несколько сложнее. Игра не оперирует понятием "юнит" — здесь в ходу слова "взвод", "рота", "батальон". Во "Вьюге" будет реализована корректная цепочка командования. Для того чтобы, к примеру, передислоцировать батальон танков к северу, вовсе не обязательно связываться по рации с каждым танком и сердечно просить его войти в положение. Вы отдаете приказ командиру батальона, и он решает задачу самостоятельно. Разумеется, старый метод управления будет по-прежнему доступен: вы всегда сможете выделить какую-то часть сил в отдельную тактическую группу, не входящую в состав никаких подразделений, и отправить ее на выполнение особого задания.

Каждому уровню управления соответствует свой масштаб игрового поля, и если на самом крупном все выглядит в духе C&C-клона, при минимальном увеличении мы остаемся один на один с тактической картой на столе полевого командира. Впрочем, "движок" "Вьюги" не против открыть нам несколько "окон" в реальный мир — так мы сможем отслеживать происходящее в ключевых точках, не теряя общего контроля над ситуацией.

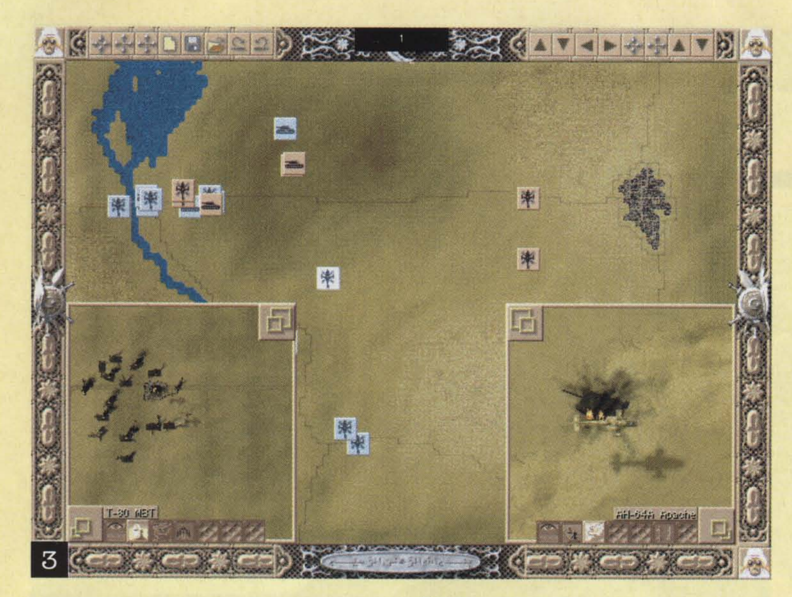




Еще одна оригинальная черта игры — формации. Как и в Myth, мы сможем располагать силы в различном боевом порядке, однако здесь нам разрешается записывать собственные варианты.



2. Танки на водопое.



3. Три уровня увеличения разом — вы можете одновременно следить за происходящим в нескольких точках.

Продумывая очередную операцию, вы можете построить свои силы в различных порядках: танки спереди под прикрытием артиллерии, пехота и вертолеты сзади; вертолеты в разведке, пехота в линию, танки сзади и так далее. "Посадив" формации на "горячие кнопки", вы сможете производить очень сложные перестроения прямо в пылу боя.

Пустыня состоит из песка

Графику в игре трудно оценить однозначно — ее достоинства являются победой над собственными недостатками. Короче говоря, игра идет в 640x480 и 256 цветах, но выглядит симпатично. Это правда. Трудно сказать, почему так получилось. Возможно, все дело в месте действия — песок, как известно, желтый, и не требуется особенных изобразительных изысков, чтобы реалистично передать его оттенки. Военная техника, как известно, камуфлируется и вообще имеет свойство пачкаться, если ее не протирать влажной тряпкой. Дома в тех местах строятся по большей части из того же песка, а зелень оазисов ох как редка. Поэтому происходящее на экране не вызывает протеста — все выглядит так, как и должно выглядеть на самом деле.

Еще одна оригинальная черта игры — формации. Как и в Myth, мы сможем располагать силы в различном боевом порядке...



Кроме того, за прошедший год engine "Вьюги" претерпел серьезные изменения, и теперь разработчики могут похвастаться сглаженным рельефом, переливающейся водой рек, прозрачной пылью, поднимаемой гусеницами танков, сочными взрывами и смолистой гарью пожарищ. Подобная "радость от победы над 256-ю цветами", свойственная еще и разработчикам StarCraft, вызывает смешанные ощущения. Конечно, здорово, что человек может столь малым показать так много, однако к чему подобная аскеза? Впрочем, по крайней мере один непробиваемый аргумент в пользу 256-цветовой гаммы есть — "Вьюга" пойдет на совершенно любом Pentium, даже на пятивольтовом 60-мегагерцовом с ошибкой в FPU, если вы еще не сдали его в Политехнический музей.

Безусловного восхищения заслуживают действующие лица "Вьюги" — танки, вертолеты, артиллерия. По сравнению с ними юниты из прочих игр выглядят по-детски пестро и упрощенно. Секрет в том, что в игре используются те же модели, что и в интро, — отсюда такое обилие мельчайших деталей. Кстати, многочисленные заставки сделаны на очень высоком уровне. Невероятно, но это результат работы всего лишь двух человек (ведущий художник Павел Ошарин). Говорят, чтобы записать звук ползущей по асфальту газеты (финальная сцена интро), композитору и звукорежиссеру Алексею Казакевичу пришлось бежать за ней (газетой) с микрофоном около двух километров, пока не получился требуемый оттенок звучания. Хотя, возможно, врут.

Кстати, маленькая команда — и есть основная причина, по которой задерживается игра. Когда я употребляю солидно звучащее слово "разработчики", то на самом деле имею в виду Дана Воробьева — автора идеи и ведущего программера "Вьюги". Три человека — слишком мало для такого масштабного и интересного проекта, как "Вьюга в пустыне".

И тем не менее игра медленно, как караван среди барханов, движется к конечному пользователю, то бишь к нам с вами. Немного терпения (может быть, этой осенью?) — и операция "Вьюга в пустыне" придет в каждый дом.







4. Стратегическая часть игры похожа на карту из учебника истории. Здесь вы творите историю своими руками.



Сельский час

Олег Хажинский

KKnD 2: Krossfire

Krush, Kill and Destroy. Едва ли найдется фраза, более полно описывающая суть стратегии в реальном времени. Австралийские разработчики, неизвестно из какой табакерки выскочившие год назад, были честны с народом, а народ любит, когда с ним попростому. Игра плавала в морях крови, утопала в треске автоматных очередей и криках перемалываемых гусеницами игрушечных человечков. Прибавьте сюда простой, но яркий сюжет, стильную и детализированную графику, а также несколько оригинальных нововведений — и вы получаете хит.





Прошло около 365 дней, и Beam Software предлагает нам продолжить деструктивную деятельность в новой серии игры — KKnD 2: Krossfire. Давайте посмотрим, что сумели за год сотворить товарищи с обратной стороны планеты, — сканируем демо-версию игры.

Коротко о маловажном

Благодаря несознательным игрокам, которые разбились на два лагеря — Мутантов и Выживших примерно в соотношении 50 на 50 (количество игроков-мутантов в областях с неблагоприятной экологической обстановкой, например в Москве, несколько выше), судьба радиоактивной поверхности планеты так и осталась нерешенной. Считается, что и Мутанты, и Уцелевшие понесли огромные потери (что является чистой правдой — я прошел KKnD и за тех, и за других, и все видел собственными глазами), после чего затаились на время. Мутанты отползли в еще более радиоактивные пустыни и продолжили мутировать, а уцелевшие Уцелевшие вновь растворились в бункерах, где принялись размножаться.

Не ждите от второй части игры революций, как это делали мы, и это спасет вас от разочарования. Внешний вид KKnD практически не изменился...

Прошло сорок лет, и из радиоактивных степей, опаленные урановым зноем, пропахшие окислами цинка, возвращаются Еще Более Мутировавшие, а им навстречу уже идут Новые Уцелевшие. Неприятным сюрпризом для обеих сторон будет появление нового конкурента — сельскохозяйственных роботов девятой серии, электронные мозги которых не выдержали температурно-влажностного режима Новой Земли. Безобидные соковыжималки и сенокосилки замечательным образом превратились в беспощадных роботов-убийц и принялись давить всех без разбора — и белых, и красных. Демо-версия KKnD 2 предлагает нам пройти одну миссию за этих замечательных созданий.

И что?

Не ждите от второй части игры революций, как это делали мы, и это спасет вас от разочарования. Внешний вид KKnD практически не изменился — плоские рисованные карты, такие же юниты, прежний интерфейс. Кажется, что перед нами просто еще один add-on. Однако более внимательный зритель сумеет отыскать пять, а может быть, и все десять отличий. Безысходные постапокалиптические пейзажи много лет назад разрушенного города теперь, в Hi Color, выглядят особенно безысходно. KKnD был





1. Меню смотрится далеко не так сочно, как в первой части.









знаменит своими яркими и четкими картами, во второй части художники превзошли самих себя. Можно я скажу, что StarCraft отдыхает? Нельзя?

Интерфейс оригинальной игры, который впервые поведал нам о том, как можно строить несколько юнитов и зданий одновременно, остался почти без изменений — зачем менять то, что и так хорошо? Разумеется, разработчики не могли не использовать последних достижений RTS-мысли: стек команд по "шифту" и "релокейшн" свежепроизведенного юнита в заданную точку заняли свое почетное место в раскладке клавиатуры.

Новый патентованый "smartselect" не позволит вам случайно отправить на передовую танкеры или ремонтные бригады. Все прочие подчиненные, как и раньше, в ходе боевых операций растут в звании и действуют все более и более эффективно. Количество доступных апгрейдов каждого здания выросло до неприличных величин, и здесь встроенная система помощи, как в Dark Reign или StarCraft, была бы совсем не лишней. Увы, ее нет.

Что еще? Совсем забыл: море крови на месте, треск автоматных очередей тоже. Krush, Kill & Destroy вернулся слегка более разнообразным и чуть-чуть более красивым. Прохождение единственной миссии показало — игра будет жить.

В мире животных

Не думаю, что нам стоит ожидать от KKnD 2 разнообразия тактических изысков, доступных в StarCraft. Три воюющих стороны сильно отличаются только внешне. Набор зданий и сооружений, несмотря на путаницу названий, стандартен для всех и каждого, будь то мутант или робот. Правда, разработчики обещают уникальные юниты с весьма забавными возможностями, но, увы, их пока не видно в "деме". Кроме того, вы еще совсем ничего не знаете о "конструктиблях". Они прекрасны.

Конструктибль — это самодельный юнит. Не покидая узкой полосочки меню, игрок сможет быстренько сваять что-нибудь по душе, выбрав шасси, вооружение и дополнительные возможности. На первом технологическом уровне разнообразие, правда, не велико — я смог сотворить на выбор только мобильный радар и танчик с форсированным движком. Разумеется, в полной игре игроки смогут порадовать друг друга юнитами оригинальных дизайнов.



Второй KKnD движется к нам весьма неторопливо. Разработчики собираются выпустить еще две "демы" в начале лета — за Уцелевших и Мутантов, и только потом порадовать нас полной версией. Не то чтобы мы очень ее ждали, но...

KK&D вернулся слегка более разнообразным и чуть-чуть более красивым. Прохождение единственной миссии показало — игра будет жить.

P.S. Говорят, мосты можно будет взрывать.

P.P.S. Да! Читайте ниже наше интервью с продюсером проекта — и вы познаете настоящую KKnD-истину.







2. Для пушек, сделанных из бамбука, эти штуки стреляют очень неплохо. Мутанты добивают последнюю волну атакующих сельхозмашин.

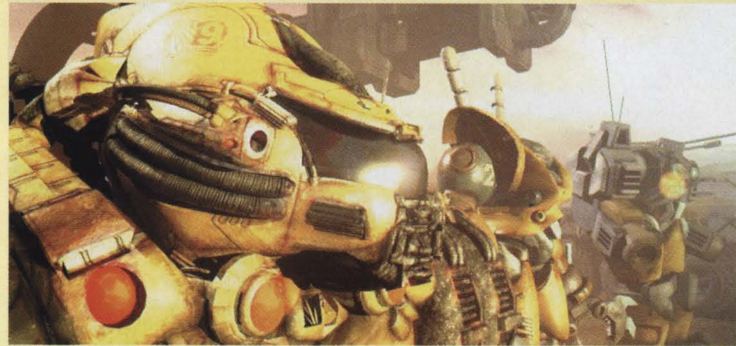
3. Пока роботы в десять пулеметов крошат здания мутантов, мы можем заняться созданием очередного конструктибля.

4. Система навигационных точек — быстро, наглядно и эффективно!

Крошим дальше!

Продюсер KKnD 2 защищает свое плоское детище

Krush, Kill & Destroy можно считать тупой игрой, но никто не посмеет обозвать ее некрасивой или некачественной. Нам было интересно познакомиться с командой австралийских разработчиков, которые год назад устроили нам еще одного "Сумасшедшего Макса"...





Хороший повод для знакомства — появление на горизонте второй части игры. **Джастин ХОЛИДЕЙ (Justin Halliday)**, продюсер KKnD 2: Krossfire, с радостью согласился ответить на вопросы Game.EXE. Ниже мы узнаем, почему 3D-юниты хуже 2D, как второй KKnD набрался уму-разуму и что сделало яркое солнышко с обычным комбайном.

Game.EXE: Новый KKnD не слишком-то отличается от своего предшественника. Вы добавили Hi Color, нарисовали более детализированные ландшафты, но в целом серьезных изменений не обнаруживается. Вы сделали это намеренно, чтобы сохранить знакомый всем образ KKnD, или просто не захотели возиться с новыми модными технологиями?

Джастин Холидей: Как вы верно заметили, главное изменение в графическом "движке" заключается в том, что он теперь работает в 16-битном цвете. Таким образом, KKnD 2: Krossfire является сейчас единственной серьезной стратегической игрой в реальном времени, которая работает в Hi Color (да ну?! — **О.Х.**): StarCraft, Total Annihilation и Red Alert по-прежнему используют палитру в 256 цветов.

В ходе разработки нам пришлось столкнуться с двумя серьезными проблемами — игра должна "влезать" в память и работать достаточно быстро. В результате наших стараний объем необходимой для нормальной игры памяти не изменился (по сравнению с KKnD 1), а P166 и хорошей видеокарты вполне достаточно, чтобы "крутить" KKnD 2 со скоростью около 30 кадров в секунду. "Пентиума" 133 (минимальные требования) хватит, чтобы поддерживать fps на уровне 15-20. На самом деле, для KKnD 2 более важна хорошая видеокарта, нежели процессор. Впрочем, даже если вывод изображения на экран и замедлится, сама игра будет работать с прежней скоростью.

Что дает нам 16-битная графика? Возможность рисовать восхитительные взрывы и играть с такими эффектами, как прозрачность. Вы должны заметить разницу между KKnD 2 и, например, StarCraft.

Когда мы планировали будущий вид Krossfire, очень многие склонялись к идее полигональных 3D-юнитов (как в TA). Однако тесты показали, что если мы введем 3D, пострадают целых три части игры. Во-первых, драматически упадет частота кадров, ведь процессору приходится тратить массу времени на прорисовку многочисленных трехмерных объектов. Во-вторых, поползут вверх системные требования, что отнюдь не порадует наших фанатов. И в-третьих, придется уменьшать количество юнитов, находящихся под управлением игроков. А ведь KKnD славился своими сумасшедшими битвами с участием сотен юнитов, и мы просто не могли потерять этот элемент игры.



Они любят крошить!
На заднем плане (слева направо):
Brian Uniacke (дизайнер миссий), Paul Baulch (AI-программист), Andrew P. Scott (программист юнитов), Greg Johnson (дизайнер миссий), John Tsiglis (художник-постановщик), Toby Charlton (художник, автор роботов 9-й серии), Louis Solomon (программист, отвечающий за многопользовательский режим игры), Frank Prete (ведущий программист).
В первом ряду:
Ian Malcolm (дизайнер миссий), Jeremy Kupsch (ведущий художник), Justin Halliday (наш собеседник, продюсер проекта) и Rowan Summers (дизайнер миссий).







И вообще... на мой взгляд, совсем не важно, имеете ли вы в игре трехмерные юниты или цветное освещение, как в Tiberium Sun. Важно то, какие улучшения вносят в игру эти технологии. На современном уровне развития 3D-технологий ни одна 3D RTS не может сравниться по детализации и разнообразию с "плоской" RTS. Если кто-нибудь придет ко мне и скажет: "Наши 3D-юниты позволяют нам делать следующее...", я буду счастлив за этих людей и рад вставить 3D-юниты в игру. Однако в данный момент все эти "фишки" НИЧЕГО в игру не привносят. Да, это "модно", как вы сказали, но я видел множество людей, которые умудрялись носить модную одежду и выглядеть при этом полными придурками.

Не то чтобы я хочу сказать, что эра 3D в RTS никогда не наступит, но я не желаю идти на компромисс, теряя в качестве ради сомнительных графических ужимок, которые ровным счетом ничего не меняют в игре. В этой ситуации можно провести параллель с рынком приставок, где пару лет назад все компании, как заведенные, стали выпускать игры, изо всех сил эксплуатирующие 3D. И вдруг выходит Mario 64, и все говорят: "Ага, вот как, оказывается, надо делать 3D-игры, мы все делали неправильно..."

Что еще нового в KKnD 2? Мы полностью переписали некоторые части игры, и в частности...

...поведение юнитов.

Создавая Krossfire, мы проанализировали немало существующих методов управления юнитами и поняли, что разработчики зашли слишком далеко. На самом деле мы совсем не хотим возиться с массой ползунков и переключателей, мы хотим отдать солдату приказ и сделать это быстро. В итоге мы решили, что нашим юнитам достаточно будет уметь Драться, Стоять, Разбегаться/Рассеиваться и Сторожить (Fight (F), Stand Ground (S), Disperse/Scatter (D), Guard (G). Каждый из этих приказов нужен в определенных ситуациях и бывает очень полезен. Команда "Драться" заставляет юнит атаковать ближайшего видимого соперника. Команда "Стоять" не позволяет юниту убежать, а "Разбежаться" — стоять на месте. Приказ "Сторожить" заставит юнит стоять на месте и вызвать подмогу при появлении врага. Как вы можете заметить, все эти команды сгруппированы на клавиатуре в один ряд, что очень удобно.

Кроме того, мы здорово поработали над алгоритмом нахождения путей. Теперь он работает потрясающе быстро и эффективно. В отличие от прочих RTS наши подопечные никогда не упрутся в стену или дружественных юнитов.

Теперь я должен сказать несколько слов об AI (искусственном интеллекте).

Это как раз та область, где KKnD 2 вырос очень и очень значительно. В самом начале разработки программист AI Пол Болч (Paul Baulch) потратил почти 6 месяцев, изучая различные алгоритмы искусственного интеллекта, которые позволили бы сделать компьютерных оппонентов более разумными. Мы поняли, что самая слабая сторона электронных игроков состоит в неумении мыслить категориями окружающего пространства, оценивать те вещи, которые человек воспринимает на подсознательном уровне. Для AI очень просто определить, где находится ваша база и сколько у вас юнитов, но это действительно сложно — запрограммировать компьютерного игрока так, чтобы он понял, КАК выглядит карта, на которой он сражается.

Держа это в уме, Пол разработал WAG (WAypoint Generator, генератор навигационных точек). Эта программа изучала карту и разбивала ее на части, которые мы называем навигационными областями. Каждая из этих областей присоединяется к другой при помощи навигационных точек (waypoints). Из-за разнообразия рельефа различные пути доступны различным типам юнитов, то есть учитывается, что пехота проходит сквозь лес, а амфибия — плавает.

На практике разбитая таким образом карта позволяла AI "осознать" такие вещи, как количество "входов" на его базу, оптимальные пути к базе игрока, возможность появления тех или иных юнитов в данной точке карты, наибольшая вероятность направления вражеской атаки.



Этот способ может показаться вам простым, но люди (некоторые) имеют в своем распоряжении большие мозги и миллионы лет эволюции, позволяющие им принимать правильные решения и оценки. А несчастному компьютеру приходится делать это тридцать раз в секунду, пользуясь всего лишь тщедушным процессором "Пентиум".

Я абсолютно уверен, что наш AI одолеет в бою искусственные интеллекты Total Annihilation, Red Alert и StarCraft. Трое против одного, я даже готов поставить на это деньги!..

Я не желаю идти на компромисс, теряя в качестве ради сомнительных графических ужимок, которые ровным счетом ничего не меняют в игре.

...И о сетевой игре.

Наиболее важная часть любой RTS — сетевая игра, и для KKND 2 мы полностью переписали эту часть кода. Сетевые алгоритмы теперь применяют асинхронную передачу пакетов и динамическую перенастройку длительности задержки. Все эти слова означают буквально следующее: игроки в Krossfire всегда будут связаны на максимально возможной для текущего состояния связи скорости. Ни частота кадров, ни







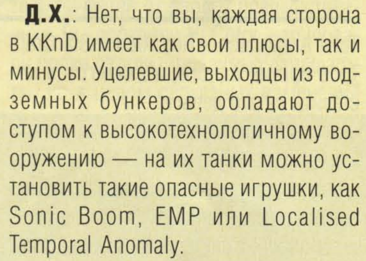
скорость самой игры не пострадают из-за некачественного соединения.

Если честно, я мог бы продолжить перечисление нововведений, но...

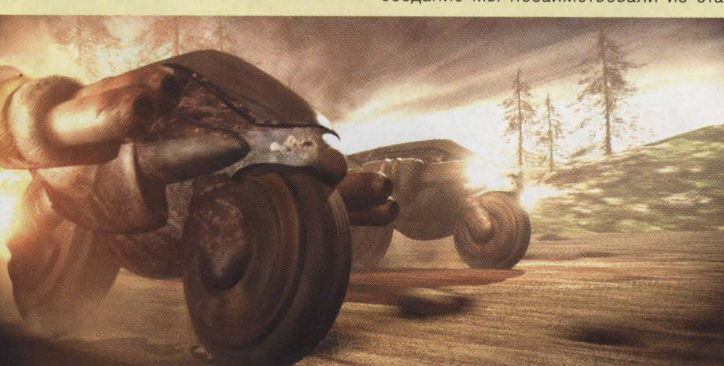
.EXE: Нет, нет, спасибо — этого более чем достаточно! Давайте лучше поговорим о действующих лицах спектакля. Роботы, мутанты, люди — все они выглядят по-разному, но различаются ли они на самом деле? Похоже, набор зданий у всех сторон одинаков...

Krossfire будет поставляться вместе с редактором миссий. Программа позволит вам создавать карты из готовых элементов изображения — тайлов...

Д.Х.: Нет, что вы, каждая сторона в KKnD имеет как свои плюсы, так и минусы. Уцелевшие, выходцы из подземных бункеров, обладают доступом к высокотехнологичному вооружению — на их танки можно установить такие опасные игрушки, как Sonic Boom, EMP или Localised Temporal Anomaly.



У Мутантов существует преимущество в виде дополнительного здания — Temple of the Scourge. Принося в нем в жертву пехотинцев, вы получаете могущественное существо по имени Scourge Demon. Это промежуточное между инопланетянином и дьяволом создание мы позаимствовали из старого фильма "Легенда". А роботы 9-й серии имеют значительно более мощную пехоту — на то они и роботы.





.EXE: Идея "конструктиблей" кажется нам очень свежей — это добавляет целое измерение в классический C&C-клон. Жаль, что демо-версия на дает возможности оценить мощь самодельных юнитов во всей красе. Может быть, вы нам расскажете больше?

Д.Х.: Да, действительно, на ранних этапах развития технологии вы не добьетесь от конструктиблей особенной пользы. Но уже на 5-м уровне, к примеру, появятся три различных шасси, 5 "бонусов" (скорость, защита, глушилка радара, автоматический ремонт и самоуничтожение) и целых 10 типов навески.

Каждая из систем имеет свое, специфическое применение. Например, радар хорошо подходит для разведки — спрятав такой юнит в расположении вражеской базы, вы будете знать все о передвижениях сил противника. Плазма-пушки идеально подходят для разрушения зданий, а мобильная система ПВО — единственное в игре средство, способное справиться с воздушными силами.

.EXE: Если говорить о "необычных", "нестандартных" юнитах, чем еще может похвастаться KKnD 2?

Д.Х.: Да, есть парочка монстров, которых мы любим больше всего. Во-первых, это Scourge Demon (Карающий демон) у Мутантов, о которых мы уже говорили. У роботов 9-й серии мне больше всего по душе Cauteriser (Прижигатель), который вооружен чудовищно большим лазером, и Grim Reaper (Зловещий жнец) с огромными лезвиями спереди, который на самом деле раньше был обычным комбайном. Что до Уцелевших, то здесь по-прежнему хорош старый добрый Barrage Craft — нет ничего лучше, если вы хотите нанести массу повреждений за рекордно короткое время!

.EXE: Количество и качество деталей в пейзажах KKnD 2 попросту бьют все рекорды. Можете ли вы показать нам человека (или программу), который делает все это? Сможем ли мы, простые смертные, когда-либо создать что-нибудь подобное (я намекаю на существование редактора карт)?

Д.Х.: Игровые пейзажи и вообще все оформление в обеих играх — результат работы художника по имени Джон Циглис (John Tsiglis). Объекты на карте — это сочетание рендеренных 3D-моделей и рисованной графики.

Наконец, Krossfire, конечно же, будет поставляться вместе с редактором миссий под названием KME. Программа позволит вам создавать карты из готовых элементов изображения — тайлов, расставлять на них армии и задавать условия выигрыша. Пока игрокам будет доступен только набор "пустынных" тайлов, а два других комплекта — "городской" и "горный" — можно будет скачать на нашем сайте вскоре после выхода игры. Кстати, для особенных гениев в редакторе есть возможность создавать свои наборы тайлов и использовать их затем в миссиях.

.EXE: На прощание, пожалуйста, несколько слов о многопользовательском режиме. Будет ли выделенный сервер, придумали ли вы что-нибудь новенькое?

Д.Х.: Krossfire поддерживает TCP/IP, так что вам не нужен выделенный сервер, чтобы играть в Интернете. Что касается разнообразных вариантов игры, то здесь мы постарались. Одна из самых интересных, на наш взгляд, "фишек", это возможность менять характеристики юнитов — что позволит вам трансформировать всю игру.

Кроме людей в многопользовательской игре смогут принять участие до восьми компьютерных оппонентов, причем вы сможете заключать союзы как с "живыми", так и с электронными игроками...

.EXE: Здорово! Спасибо за интервью, Джастин, ждем полную версию игры!

Интервью вел **Олег Хажинский**.

Когда поют солдаты

Олег Хажинский

Soldiers at War

Существует, наверное, некий космический закон сохранения чего-то там такого, по которому красивые игры не могут быть сложными, сложные игры оформляются исключительно художниками-минималистами, люди с не отбитой фантазией слабо владеют алгоритмическими языками, а большие деньги не хотят рисковать собой ради сомнительных экспериментов. А мы с вами, являясь зубастой шестеренкой в этом механизме, в сотый раз покупаем одну и ту же игру, которая почему-то каждый раз называется по-разному, и обсасываем кости там, где уже просто нечего обсасывать. Хорошо, что иногда нам разрешают сделать шаг назад и слезть с этой карусели.



Soldiers at War. В этой игре нет ничего революционного, нет роскошной графики или следов зарождения нового жанра. Все как раз очень скромно и академично, но это и хорошо. Первая часть игры, проходящая под названием Wages of War, прожила свою недолгую жизнь тихо и спокойно — тень X-COM еще висела над планетой играющих людей. Однако сегодня пауза затянулась, и даже бледные отблески былого величия вызывают в людях радость узнавания. Этим летом нас ожидают не только вспышки на Солнце, но еще и появление на свет целого выводка "детей X-COM" — Jagged Alliance 2, SWAT 2, Commandos, Warhammer: Chaos Gates. Soldiers at War открывает собой картинную галерею — поаплодируем первенцу.

Все с начала

В позапрошлом номере мы уже писали о "Солдатах", и немало. Восторженный тон и оптимизм материала был вызван экспериментами с бета-версией игры. Если верить Сергею Орловскому из "Нивала", бета-версия — это обычная игра, просто с ошибками. Презрев ошибки и закрыв глаза на глюки, я, не отрываясь, прошел игру чуть ли не до половины. Затем, пользуясь остатками стальной воли, прекратил это пагубное занятие, чтобы не портить впечатление от "безошибочной" версии. Каким же было мое удивление, когда обнаружилось, что добрейшие разработчики к релизу переделали большую часть миссий, и передо мной оказалась фактически новая игра!

Красивая война

"Некоторые специалисты смогут обвинить нас в недостоверной подаче исторических событий, — пишут разработчики. — Да, мы действительно порой отходили от реальных фактов, чтобы сделать игру более яркой, стремительной и интересной. Игрокам должно казаться, что это лично они выиграли Вторую мировую".

Пожалуйста, мы не будем занудствовать. Игрок руководит действиями капитана Спенсера, чья красная физиономия будет забавно открывать и закрывать рот, рассказывая самой себе о подводных камнях очередной миссии. Под началом капитана четыре взвода крепких ребят, формат лиц которых не оставляет сомнений в качестве питания спецназовской столовой (в отличие от персонажей Commandos, которые явно сидят на диете из моченой брюквы). Здесь собраны лучшие из лучших, самые сильные, меткие, быстрые и опытные солдаты, и все равно их опыта может не хватить — ведь впереди исключительные по сложности задания. В очередной раз подведя итог сказанному командой "Вольно", капитан отправится в казармы для подготовки отряда.

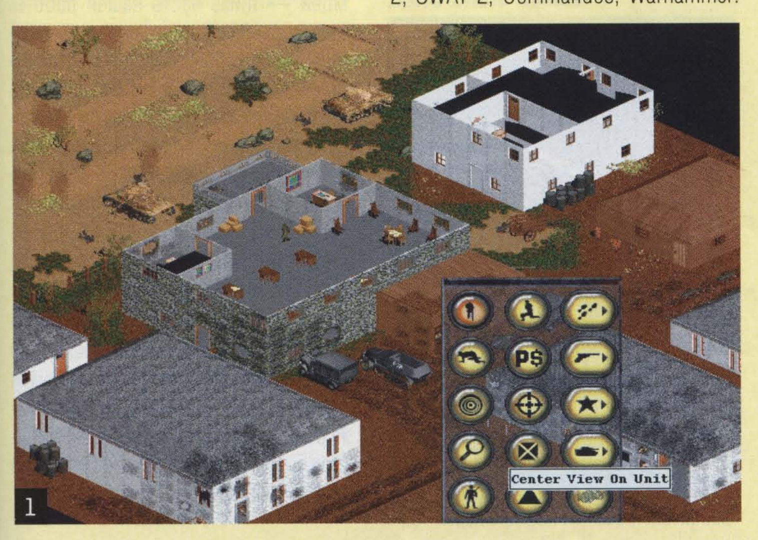
Они все разные

Каждый персонаж имеет 12 характеристик — от силы до усталости, воинское звание и свободное место на груди для медалей. Кроме того, каждый солдат имеет основную и дополнительную "военные" специальности, и это стоит учитывать при распределении вооружения.

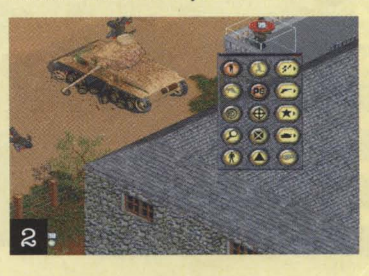
Данные о любом члене команды появляются после нажатия правой кнопки мыши на его физиономии и организованы крайне неудобно, на нескольких страницах. Поэтому не ломайте голову, кого конкретно из 32 доступных человек отправить на первое задание, — выберите ряд с наибольшим количеством квадратных челюстей в отряде и перемещайтесь в оружейную комнату.

А вот здесь стоит присмотреться к счастливчикам повнимательнее. Не рекомендую вручать единственный на весь отряд "томпсон" человеку, который в жизни не стрелял из автоматического оружия. Нехорошо также навешивать рацию или миноискатель на худенького персонажа — слегка перегруженные солдаты получают меньше action points, а передав кандидату в Рэмбо два автомата, вы лишите его возможности бегать. На прощание по-отечески суньте в карман каждому по гранате — незаменимая вещь при взятии окопов и в случае потери ключей от двери, а также аптечку — это поможет раненым доползти до госпиталя.

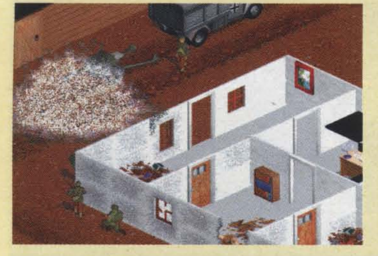
Если вы играете в отдельные сценарии, то можно не особенно возиться с каждым подчиненным, запоминать имена и личные вкусы — после вы-



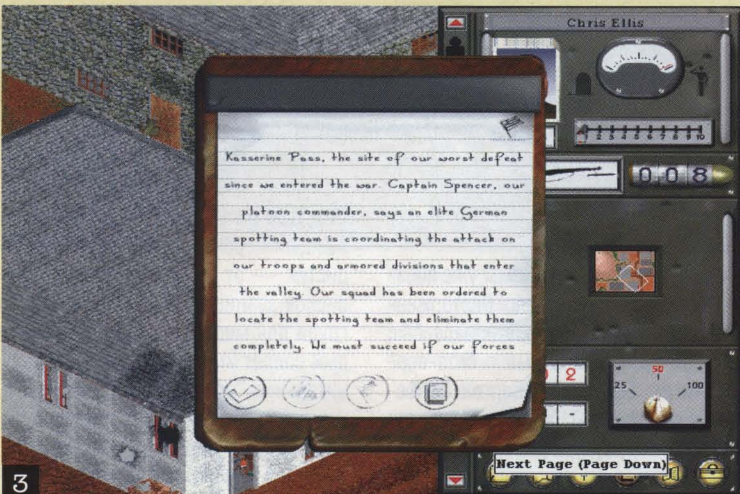
1. В режиме максимального удаления хорошо планировать дальнейшие действия, но играть трудно.



2. Часовой на балконе четвертого этажа сейчас получит пулю с вероятностью 75 процентов.







3



5



полнения задания бойцы разбегутся в разные стороны. Если же вы, как и все нормальные люди, играете по-честному — тогда придется изучить свою паству более внимательно. В ходе боев солдаты будут "качаться" — становиться сильнее, быстрее и глазастее. Однако теория мертва без практики, а значит, вы должны все время снабжать своих солдат пищей для морального и физического роста — позволять им убивать фашистов, кидать гранаты, бегать, прыгать и ползать. Впрочем, люди не железные, и постепенно устают от крови — следите за параметром fatigue и оставляйте истощенных дома.

Потерянные в бою товарищи находят свое последнее пристанище на солдатском кладбище, и на смену им, заметьте, никто не приходит. Кроме того, за дисциплинарные нарушения солдат может быть отправлен на гауптвахту или вообще отдан под трибунал. Какие такие нарушения? — спросим удивленные мы. Например, в некоторых миссиях бегает куча "местных жителей". Игра не только учитывает, сколько невинных жертв погибло по вашей вине, и снимает очки, но и выясняет (как, интересно?), кто это сделал, и наказывает садиста.

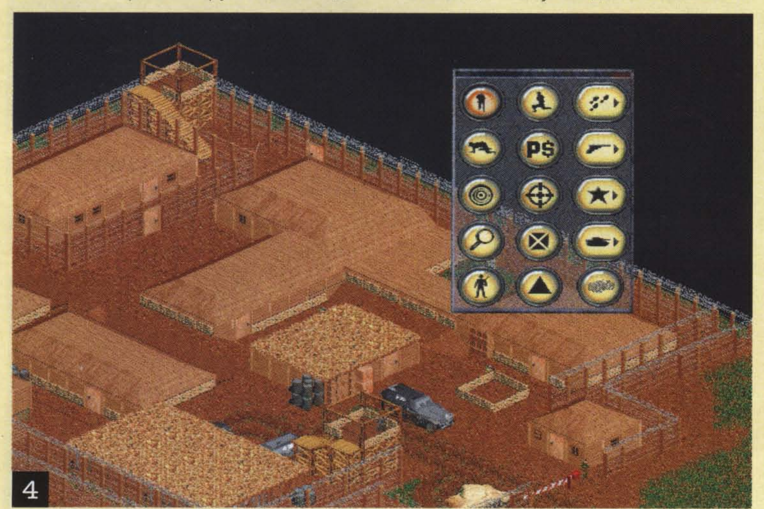
Да, это сурово, но справедливо. С такой же справедливостью программа раздает ордена, медали и звания — и иногда посмертно.

Физика стен и химия тела

Чем сложнее законы, по которым живет игровой мир, тем интереснее в нем жить. Мир Soldiers at War нарисован от руки, но не кажется примитивным, потому что достаточно сложно организован изнутри. Про подрыв дверей, выбивание стекол в окнах и грамотно унесенных взрывной волной спецназовцев мы говорили в прошлый раз. Области видимости — встав у окна, вы наверняка подставите себя под пули. Здесь, кстати, разработчики переборщили: гитлеровец увидел одного из моих солдат, стоящих на втором этаже в соседней со злосчастным окном комнате. Согласен, его было видно, но не станет же патрульный так пытливо всматриваться в силуэты за каждым окном...

Понять, по какому закону живет "уровень", — это половина успеха. Тотальное уничтожение всех немцев — лишь часть нашей работы.

Любой фашист на экране имеет определенную цель в жизни. Некоторые передвигаются по определенному маршруту, другие сопровождают кого-то, третьи охраняют некий объект, четвертые просто слоняются без дела — и понять, по какому закону живет "уровень", — это половина успеха. Тотальное уничтожение всех немцев — лишь часть нашей работы. Разработчики предлагают нам задания посложнее: пробраться к осажденным коллегам и передать им рацию, подорвать мост стратегического значения, вызволить товарищей из концлагеря, продержаться заданное количество ходов до подкрепления. Иногда в игру вплетается квестовый элемент: скажем, ключи от сейфа или оружейной комнаты находятся у офицера, и этого офицера приходится искать, тихо полосовать ножом по горлу и отбирать ключ. Не знаю, как насчет сейфа, но оружейная комната открывается еще и с помощью подствольного гранатомета — вот и все "пазлы", девушки...



4

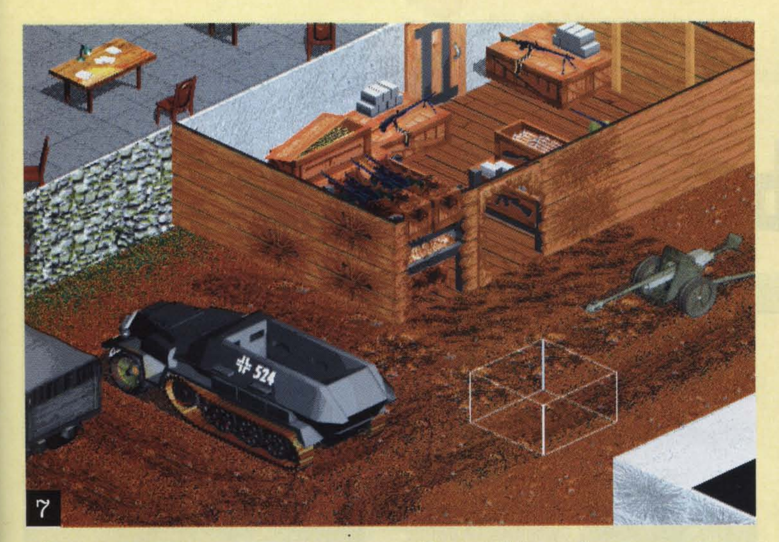




6

3. Кожаный блокнот командира содержит немало полезной информации, включая сводку погоды. Простите, я не разбираю этот почерк.
4. Концлагерь, в который нам предстоит проникнуть. Не Commandos, конечно, зато все можно взорвать.

5.Вручая солдату дорогое оружие, проверьте сначала, умеет ли он им пользоваться.
6. "Что ни день — сто грамм". На этом простоватом экране командир отслеживает привесы, приросты и прочие показатели.



7



8

Оружие, как и полагается механическим предметам, заедает и ломается, а патроны в автомате стремительно заканчиваются при стрельбе очередями. Не беда — на поле боя валяется куча трупов, и вскоре ваш отряд будет щеголять трофейным оружием немецкого и итальянского производства. Все подобранные железяки остаются у солдат после завершения миссии, поэтому хорошей идеей будет задержаться после всего и немного покопаться в вещах поверженных врагов. Учтите только, что командование не обязано снабжать вас патронами для "люгера", так что поклонникам немецкой стали стоит озаботиться поиском амуниции.

Что они умеют

Умеют наши люди почти все — и не брезгуют самостоятельно воспользоваться своими умениями. Если солдат считает, что оптимальный путь в данную точку лежит через пушку, он ляжет, проползет под ней и побежит дальше. Очень грамотно составленное "всплывающее" меню содержит в себе все необходимые в бою действия.

Среди "необходимых действий" встречаются достаточно экзотичные — "захватить танк", "перезарядить пушку в танке" и (моя любимая) "огонь!". Да-да, наши люди и из танка могут, и кулаком в морду, и ножом в живот. А если товарищу помочь — пожалуйста. Хотите — перебинтуем, а хотите — на плечо взвалим и в тыл. Обыскать труп, залезть в сундук, обменяться с товарищем оружием — легко. Счастливым обладателям станкового пулемета понадобится почти целый ход, чтобы установить его, зато потом начинается такая дискотека! В некоторых миссиях разрешается вызывать поддержку — с воздуха или артиллерийского расчета, а если вам удастся раздобыть немного тротила — любой из спецназовцев с радостью подорвет его.

Взводный (и вообще солдат с высоким leadership) может попробовать вдохновить людей на подвиг ("иконка" в виде сапога). В случае удачи все подчиненные, которым не повезло оказаться в некоторой зоне "воодушевления", получают дополнительные "ходы". С лишними "ходами", кстати, в игре путаница. Никто не затрудняется сообщить нам, сколько ходов останется у персонажа после броска гранаты, поворота и выполнения прочих действий, поэтому иногда обнаруживаешь себя, например, стоящим на краю вражеского окопа с перерасходованным на ход вперед action points. По кнопке Ctrl архаичное диалоговое окошко скажет, сколько ходов отнимет у нас передвижение в данную точку, но это очень неудобно.

По умолчанию наши подчиненные передвигаются пешком, что меня лично не устраивает — пусть бегают! Однако перед началом каждой миссии восемь раз менять ходьбу на бег — это утомляет, друзья. Потом обнаружилось, что в режиме бега солдаты стреляют хуже всего (а лежа — лучше), и пробежки пришлось отменить.

Жить стало лучше

Разумеется, никаких принципиальных изменений в графике не произошло — все те же 256 цветов. Конечно, и взрывы, и огонь, и дым обозначаются чисто символически. Как и ночные условия или гроза с дождем. Впрочем, огромное количество деталей, три масштаба и разрешение до 1024x768 окупают этот недостаток.

Проблемы с "западанием" кнопок интерфейса исчезли, игра стала работать ощутимо быстрее и почти без рывков. Единственное, что осталось, — временное рассогласование звука и изображения, когда взрыв пытается быстренько загрузиться с CD-ROM, не понимая, что в Windows 95 ничего "быстренько" не происходит. Впрочем, игра тестировалась на машине (P166/32Mb), достаточно близко расположенной к минимальным системным требованиям (P120/16Mb), а потому особенных претензий к быстродействию у меня нет.

Игре не грозит бессмертие, но долгая старость "Солдатам" обеспечена. Залог здоровья — в редакторе миссий...

Конечно, "Солдаты" со своими пятнадцатью миссиями не идут ни в какое сравнение с X-COM, и тем не менее игра способна засосать в себя без остатка. Вы будете по сто раз проходить одну и ту же миссию, пытаясь сделать это наиболее чисто. Это игра ситуаций, и очень хорошо, что разработчики не пошли на поводу у веяний времени и не сделали ее RTS. В реальном времени не успеваешь в полной мере оценить красоту сложившейся позиции, представить, как это все выглядит на самом деле. Благодаря реальной физике и сообразительному AI миссия каждый раз проходится по-новому.

Игре не грозит бессмертие, но долгая старость "Солдатам" обеспечена. Залог здоровья — в редакторе миссий, довольно сложной программе, описание которой занимает бОльшую часть документации к игре. Здесь фанаты смогут придумывать для своих героев персональные приключения и обмениваться готовыми уровнями. Кстати, если кто-нибудь всерьез увлечется этим делом — напишите нам, мы что-нибудь придумаем.



9



Soldiers at War

Разработчик	**Random Games**
Издатель	**SSI**

Резюме

256 цветов и рисованная графика не в состоянии скрыть от нас родные черты X-COM. "Солдаты" — эта не та игра, за которую стоит умереть, но, безусловно, событие в стратегическом мире.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 120**
Память	**16 Мбайт RAM** (32 рек.)
CD-ROM	**4x** (8x рек.)
Видеосистема	**SVGA, 2 Мбайт**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: модем, локальная сеть, MPlayer
- 220 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**65%**
Звук	**80%**
Сюжет	**85%**

Интересность

92%

7. Оружейная комната открывается ключом или взрывается из подствольного гранатомета.

8. Битва за высоту. Сейчас рядовой Фрэнк Киркпатрик расстреляет всех из автомата.

9. Многие ли из них дойдут до конца войны? Это зависит от вас.

Корпоративные войны

Олег Хажинский

Cyberstorm 2: Corporate Wars

В великой битве роботов "Activision против Sierra" последняя совершила хитрый финт, выпустив на рынок нечто для поклонников стратегических игр. Я помню, с каким восторгом расписывал "фичи" Mission Force: CyberStorm своему другу: наука, оснащение роботов, убойная графика, случайные миссии. Игра действительно оказалась неплохой, хотя и имела свои недостатки. Вышедшее недавно продолжение пошло дальше — это плохая игра, имеющая свои достоинства.



Если вы помните, CyberStorm закончился достаточно благополучно: объединенные силы человечества стерли кибридскую заразу с лица космоса. Враг был побежден, однако еще один, самый страшный, остался. Этот враг сидит внутри каждого из нас. Гордыня и жажда власти оказались опаснее, чем киберетические техно-демоны, атаковавшие Солнечную систему. После победы над кибридами военная машина землян и не вздумала останавливаться — некогда единая армия людей раскололась на восемь независимых мегакорпораций. Когда в отдаленном уголке космоса, в системе Typhoeus были обнаружены ворота нуль-перехода, которые позволяли моментально перебрасывать любые силы в произвольную точку пространства, за контроль над ними развернулась жесточайшая борьба.

Итак, мы стоим у руля власти одной из корпораций, на дворе четвертое тысячелетие, технологические возможности достигли космических высот, и впереди — либо разорение и смерть, либо абсолютная власть над миром. Есть из чего выбрать, верно?



1

1. Поясняем: зеленые нитки — это лазеры; роботов от травы вы отличите сами.

Корпоративная информация

Игра сделана в особом, "кибернетическом" стиле. Вот краткие каноны такого стиля: все меню, ниспадающие окна и всплывающие диалоги делают это с характерным "кибернетическим" шумом. Например "Д-жжжж" или, скажем, "Пуф-ф-ффф". Далее, любое ваше действие комментирует бесстрастный, как бы тоже слегка "кибернетический" женский голос. Здесь, пожалуй, разработчики слегка перегнули палку: кибердама лезет со своими комментариями к месту и не к месту, так что порой хочется заткнуть ей динамик. С другой стороны, товарищи по комнате будут смотреть на вас с плохо скрываемым уважением — сразу видно, что человек занимается делом.

Зеленоватые "кибершрифты", дань эпохе первых текстовых терминалов и модемов 300 bps, хорошо читаемы в разрешении 640x480, но не в 1024x768 — по-моему, пора заканчивать эту дурную привычку рисовать диалоговые экраны из расчета на владельцев 14-дюймовых мониторов. Презрев "быстрый старт", мы начинаем новую карьеру, и первым делом нас просят выбрать корпорацию.

Выбор корпорации в "Киберշторме" — это почти так же важно, как и генерация расы в Master of Orion. Каждая фирма имеет свои плюсы и минусы, подробно описанные в самом хвосте подслеповатым кибершрифтом набранной "ориентировки". В основном стороны различаются по начальным условиям и имеют ограничения на количество шахт, доступных роботов или



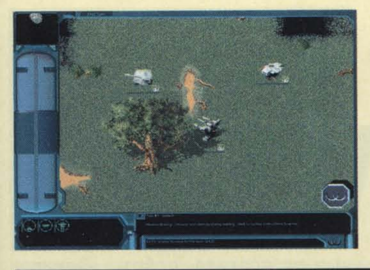
биодермов (вспоминаете словечко?). Впрочем, новичку разница в технологических уровнях и игровая терминология ни о чем не говорят, а потому он выберет первую попавшуюся контору. И будет прав.

Все на базу

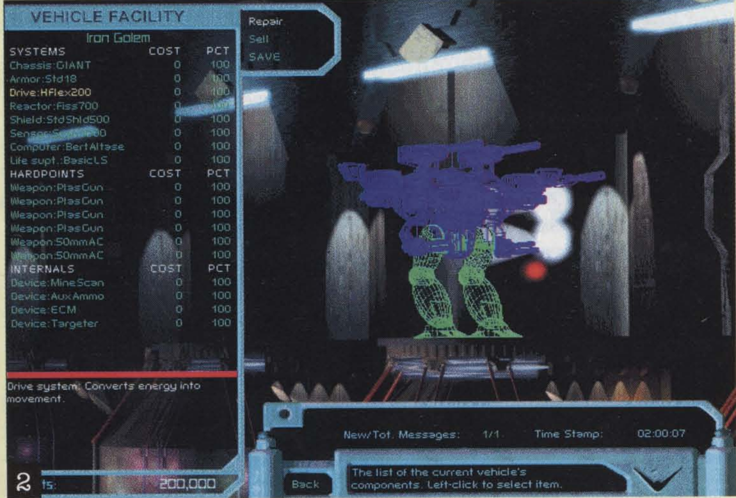
Армада Корпорации прибывает в заветную систему и вдруг обнаруживает там... 7 конкурентов! Ваши друзья уже вовсю распаковывают чемоданы, обживаются на новых местах, строят шахты и защитные укрепления. Все самые живописные точки на планетах уже заняты, а нам, как обычно, остаются льды да болота.

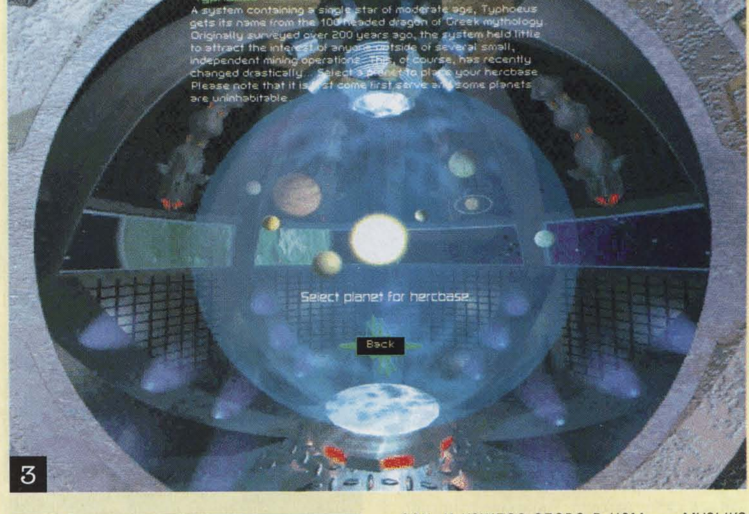
Не беда, что база представляет собой комбинацию любительских 3DS-моделей на мрачном и совершенно не зависящем от места высадки фоне. Бывалый игрок найдет здесь все необходимые помещения и кое-что новенькое. Гараж, где стоят готовые и собираются новые роботы и прочая техника, неизменная "биодерм фасилити", в которой, если вы еще помните, клонируются пилоты двуногих машин, командный центр и пусковая шахта, олицетворяющая собой выбор миссии. Мест, куда можно пойти, много, все внутренние диалоги перегружены перекрестными ссылками, поэтому игрок начинает путаться. Интерфейс напрочь лишен простоты и прозрачности: разработчики слой за слоем, как красят скамейки каждое 1 мая, добавляли новые пункты меню, и в результате былая цельность безвозвратно утеряна.

Возможностей добавлено немало. И тебе электронная почта, и отдельный









экран научных исследований, и "управление зданиями", и сравнительный анализ корпораций — но все это както не складывается в одно целое. Впрочем, хватит нудить, давайте для подъема настроения посетим местные конюшни — здесь есть, на что посмотреть.

Конюшня для роботов

Действие игры происходит в патентованном мире EarthSiege, поэтому, если вы играли в любой из симуляторов Dynamix/Sierra, железные лица обитателей гаража будут вам милы и знакомы. При наличии свободных средств вы можете приобрести практически неограниченное количество роботов, но учтите, что в миссию сможет отправиться лишь часть. Какая — это зависит от технологического уровня развития вашей базы и выбранной Корпорации.

Робот, как известно, это не просто голова, ноги, руки и туловище — это сложный механический организм, содержащий в себе массу деталей. Роскошные "сетчатые" модели шагающих машин, вращающиеся на постаменте, еще раз заставляют нас вспомнить об этом. "Стоковый", то есть в стандартной комплектации, аппарат оснащается достаточно хорошо, однако вы всегда можете полностью поменять навеску — как в лучшую, так и в худшую сторону.

"Одевание" роботов занимает массу времени, но это, пожалуй, самый приятный момент в игре. Движок, броня, реактор, силовой щит, радар, бортовой компьютер, система жизнеобеспечения пилота — я оглашаю полный список, и каждое слово в нем — музыка для любителя "переодеваний". Список доступных компонентов растет с развитием технологического уровня, и разработчики хвастаются, что всего придумано 27 (против 8 в первой части) различных типов шасси и 170 (!) систем вооружения.





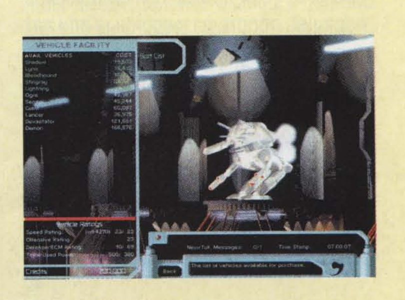
Как и первой части, игроку приходится продумывать оснащение роботов перед каждой миссией. 120-миллиметровые пушки хорошо пробивают броню, но абсолютно не вредят силовым щитам. Можно сделать одного робота для "пробивания щитов", а другого — "против брони", и действовать в паре, а можно попытаться сконструировать универсальную машину. Кроме вооружения роботы могут нести специальное оборудование — контейнеры для сбора металлолома, сопроцессоры, противоракетные системы, дистанционные миноискатели — с таким разнообразием придумать можно что угодно.

Разработчики хвастаются, что всего придумано 27 (против 8 в первой части) различных типов шасси и 170 (!) систем вооружения.



Клон за рулем

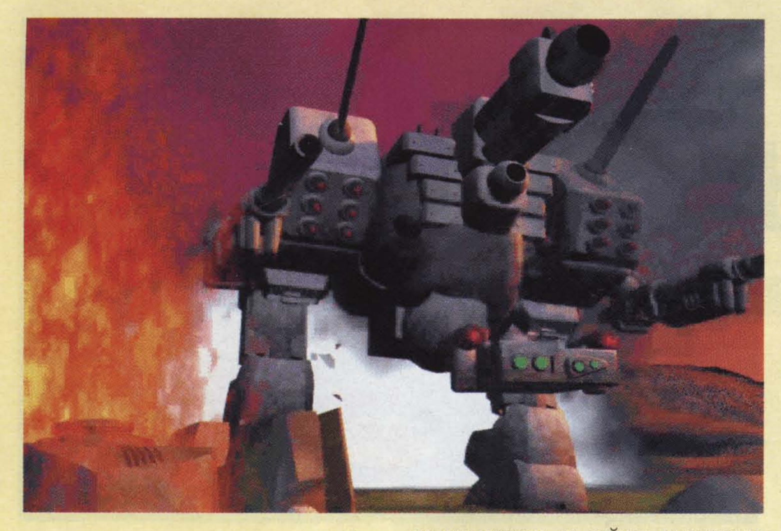
Человек слишком немощен и туп, чтобы управлять боевой машиной стоимостью в сотню тысяч кредитов. Еще со времен войны с кибридами повелось использовать в качестве пушечного мяса выращенных в пробирке пилотов, оснащенных кибернетическим интерфейсом с роботом. Кроме того, использование таких пилотов позволило издателям избежать проблем морального плана и сделать крики агонизирующих биодермов мучительно долгими.



Если в первой части мы могли использовать в бою лишь клоны с уже го-

2. Светлая часть игры — оснащение роботов. Здесь можно поменять все, начиная с брони и заканчивая реактором.

3. Перед началом игры мы можем выбрать место высадки. Увы, самые теплые места уже заняты конкурентами.



товых матриц, то сейчас технология позволяет нам самостоятельно генерировать новые матрицы. Да, это стоит денег, однако вы получаете бойца именно таким, каким его видите. Каждый пилот характеризуется массой параметров, и в частности — уровнем владения различными типами оружия. Еще первая часть игры доказала, что экономить на пилотах не выгодно — нет ничего хуже, когда ваш робот откровенно не вяжет лыка в боевой ситуации, несмотря на многочисленные инъекции наркотиков в... шею пилоту.

Но в целом, если честно, игра не зовет на подвиги. Она вышла какой-то пресной, что странно при таком обилии деталей.

Пора за дело

Итак, война за обладание заветным нуль-переходом началась. Знаменитая "квазисвобода" действий, присущая Mission Force, осталась и здесь, однако разработчики решили связать произвольные миссии десятком фиксированных. Сюжет игры будет различным для каждой из восьми корпораций, и кроме того, установка начальных условий и генерация необязательных миссий организованы так, что каждая новая игра будет выглядеть по-другому.

Расправившись с домашними делами, игрок начинает потихоньку выбираться на свет божий. В десяти с лишним миссиях найдутся специальные операции против конкретных корпораций, просто разведочные или патрульные миссии. Провал задания вовсе не означает катастрофу — вы просто теряете пилотов и технику, а значит — деньги.

Между корпорациями существует сложная система взаимоотношений: допускаются союзы, одна фирма может полностью взять под контроль дру-



гую, так что почаще заглядывайте в свой электронный почтовый ящик, осторожно выбирайте себе врагов, а еще осторожнее — друзей.

Боль разочарования

Игра не избежала сегодня сравнений с предшественницей, и чтобы окончательно закрыть тему, скажу, что, на мой взгляд, графика стала хуже. Даже больше — сама игра стала хуже. С примитивными модельками, изображающими внутреннее убранство базы, мелким шрифтом и путанным интерфейсом еще можно смириться, но то, что мы видим внутри миссий, — преступление против играющего человечества.

Удивительное дело, но анимация роботов, которая так нравилась два года назад (и совсем не изменилась сегодня), теперь кажется примитивной и судорожной. Визуальные эффекты я комментировать просто отказываюсь: лучи лазеров рисуются линиями (знаете, команда line (x,y) в basic) желтого или зеленого цвета, "импульсы" плазмы летят под углами с шагом 45 градусов, и так далее.

Попытки выбрать удобный уровень увеличения (в игре их немало) оканчиваются неизменным провалом, при любых графических разрешениях. Кажется, роботы ни на одном из них не выглядят как следует — то слишком уродливо, переливаясь пикселями, то слишком мелко. Переключение многочисленных ползунков скорости анимации не помогло добиться от железных негодяев приличного поведения. Даже замедлен-

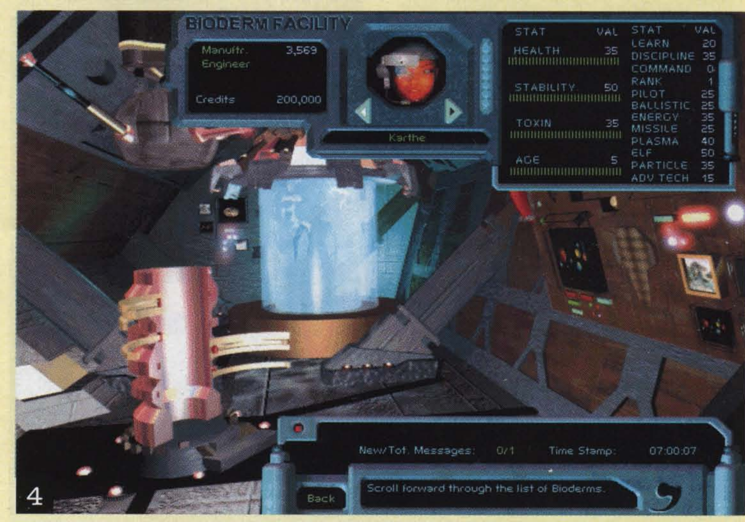


ные до предела, роботы начинали нервно пропускать кадры анимации в первом же бою. А где же свойственная шагающим машинам смерти основательность и уверенность?

Самое, пожалуй, главное — битвы теперь можно вести как в реальном времени, так и в походовом режиме, а также с ограничением времени на ход. И в том, и в другом случае игра отчаянно тормозит во время крупных стычек (P166). Разумеется, в режиме реального времени низкая скорость приводит к фатальным результатам.

Все остальное осталось практически на старом уровне, не считая небольших добавлений. Минные поля и роботы-"стелс" способны несколько поменять стратегию, но в целом тактика игры осталась прежней. Пробиваем дырку в щите, вставляем в нее крупнокалиберную автоматическую пушку и нажимаем на спусковой крючок. Задания в миссиях стали более разнообразными: захват и оборона баз, секретные операции в глубоком тылу и прочие "орешки", конечно, способны отнять у вас немало дней.

Но в целом, если честно, игра не зовет на подвиги. Она вышла какой-то пресной, что странно при таком обилии деталей. Разработчики, скорее всего, вооружились wish list'ом фанатских пожеланий и старательно перенесли их в новую игру, не позаботившись ни о новом "движке", ни о дизайне. В результате вышел "новый, улучшенный" CyberStorm, в который будут играть только самые упертые фанаты первой части. Жалко.



4. Старая добрая "биодерм фасилити" снова с нами.

CyberStorm 2: Corporate Wars

Разработчик	**Sierra**
Издатель	**Sierra**

Резюме
Разработчиков CyberStorm 2 стоит привлечь к суду за опошление великой идеи войны роботов. EarthSiege должен умереть.

Системные требования

ОС	**Windows 95/NT 4.0**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**24 Мбайт RAM**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, 2 Мбайт**

Дополнительная информация
- Многопользовательский режим до 8 человек (WON.net)
- DirectX 5.0 для звука и многопользовательской игры
- 50 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**67%**
Звук	**80%**
Сюжет	**80%**



На природу

Олег Хажинский

Incubation: The Wilderness Missions

Только что проклюнувшаяся Incubation: The Wilderness Missions не является самостоятельной игрой — это просто add-on. Мы редко пишем (а уж тем более рецензируем) о наборах дополнительных миссий, но в данном случае было сделано исключение. Причин две: во-первых, игра пришлась по душе российским стратегоманам, истосковавшимся по походовым стратегиям и хорошей графике. А во-вторых, разработчики из Blue Byte действительно положили на это много труда, о котором не зазорно и рассказать. Итак...



В попыхах срочной эвакуации с обезумевшей планеты колонисты забыли несколько ценных предметов. Настолько ценных, что капрала Брэтта и его орлов убедительно попросили вернуться назад и отыскать оставленные вещички. Разумеется, капрал не мог отказаться от такого приключения, и... попал в серьезную переделку.

Капралу забыли сказать, что ответственным за дизайн уровней этого add-on'a было приказано уничтожить Брэтта, его команду, а заодно и всех игроков в Incubation. К этой чудовищной по своим размахам и жестокости акции разработчики подошли творчески — он создали 39 миссий для одиночной игры, одну сложнее другой. Над решением некоторых головоломок придется поломать голову не один день, а во время поисков злополучного решения вам не дадут скучать многочисленные ловушки — проваливающиеся полы, головы, изрыгающие огонь, или автоматические лазерные установки. ScayGer'ов стало значительно больше — и по количеству, и по "качеству". Патронов же, напротив, катастрофически не хватает — сундуки попадаются



не так обильно, а главное — подлые постановщики уровней запрятали их в самые труднодоступные места.

Пила не откажет

За те шесть месяцев, которые Брэтт и его люди провели на борту космической станции, наука продвинулась вперед и изобрела много новых средств борьбы с психованными инопланетянами, например... цепную пилу. Эта удобная в бою вещь никогда не перегреется и не попросит патронов, батареек или сменных картриджей. Единственный недостаток "устройства" — отсутствие "defense mode".

Если вы не в состоянии это пережить — возьмите новый лазер. Эта игрушка гарантированно попадает в цель и, кроме того, во втором режиме позволяет вам дистанционно управлять ScayGer'ом. Самая, пожалуй, чумовая вещь из свеженького — очередной гранатомет, каждый залп из которого представляет собой феерическое зрелище. Прочие железяки производят не слишком сильное впечатление и на практике почти не используются.

Их стало больше

По закону сохранения подлости, вместе с новым оружием из далеких, сельских, я бы сказал, районов Скайры в больших количествах подтянулись новые монстры. На подмогу и без того несносным Gore'Ther прибыли еще более неприятные Gore'Coo. Эти твари хорошо вооружены, стреляют с дальней дистанции, умеют открывать двери и даже способны переходить в "defensive mode", что делает их врагами номер один.

Еще одно чудовище нам на голову — длиннорукий Tea'Ther, лишающий пехотинца жизни с одного удара. К счастью, это существо не может ходить и драться одновременно, так что, пока вы держитесь от него на дистанции, все будет в порядке.

Редактор миссий

Следующая новинка в игре, выводящая Wilderness Missions за пределы обычного add-on'a, — профессиональный редактор миссий, которым пользовались сами разработчики. Это довольно громоздкая и непростая в обращении штука, освоение которой, впрочем, не отнимет много времени у тех, кто имеет на счету хотя бы один собственный Q-уровень. На CD вольготно расположился объемистый файл с подробной документацией. Редактор позволяет создать новый ландшафт, расставить врагов, определить их поведение и... попробовать его пройти. Увы, программа не позволяет нам создать полноценный набор уровней, а потому по-настоящему полезной ее можно считать только при генерировании multiplayer-карт.

Многопользовательский режим, кстати, изменился не слишком сильно. Десяток новых карт и возможность "кооперативной" игры, при которой игроки распределяют один отряд между собой, — вот и все.

Сколько-нибудь серьезных изменений в AI замечено не было. Жуки по-прежнему бездумно атакуют в лоб и все так же берут числом. Только теперь это число еще больше. Играть стало настолько сложно, что порой спортивная злость перерастает в нечто более деструктивное...

Incubation: The Wilderness Missions

Разработчик	**Blue Byte**
Издатель	**Blue Byte**

Резюме
"Must have" для поклонников Incubation, коих у нас немало. Не рекомендуется людям с расшатанной нервной системой — продолжение значительно сложнее оригинала.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90** (рек. 166)
Память	**16 Мбайт RAM** (рек. 32)
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, 2 Мбайт**

Дополнительная информация
- Для игры требуется оригинальная версия Incubation: The Time Is Running Out
- Игра поддерживает 3Dfx
- 110 Мбайт на HDD (рек. 150 Мбайт)

Рейтинги

Графика	**110%**
(здесь и ниже в процентах от оригинала)	
Звук	**110%**
Сюжет	**60%**

Интересность
89%



1. Перемалывая в порошок очередную порцию ScayGer'ов, не забудьте полюбоваться окружающей природой. Например косыми лучами утреннего солнца в ветвях 3D-деревьев.



2. Встреча...

В виде исключения

Олег Хажинский

Total Annihilation: Core Contingency

С C&C-клонами у меня сейчас сложные отношения. Они требуют внимания, обижаются, если я не замечаю их новой графики, и надменно отворачиваются, когда я игнорирую их богатый внутренний мир. Постоянные скандалы, склоки... Поэтому сейчас, перед объявлением следующего номера нашей программы мне особенно трудно. Итак... Кхм. Набор дополнительных миссий к Total Annihilation! Пожалуйста.



Слегка повторюсь: здоровая практика — не замечать наборы дополнительных миссий, родилась в журнале давным-давно, еще во времена старика Red Alert. Ломать ее не хочется, но придется — чего не сделаешь ради любимчика. Да, Total Annihilation — мой самый любимый C&C-клон, и с его рождением у меня связана масса приятных воспоминаний. Разработчики прислали нам именную коробку с игрой, а на полке у меня лежит фирменная немаркого черного цвета майка Total Annihilation размера "На слона". Кроме того, самые увлекательные и сумасшедшие сражения мне довелось провести именно там, на псевдотрехмерных холмах, на берегах застывших морей...

Возможно, для вас будет новостью, что вдохновитель проекта продюсер Крис Тейлор покинул CaveDog, отчего все прочие вариации на тему TA никак не будут связаны с его славным именем. И тем не менее Core Contingency — это продолжение старой игры. И если вы еще не совсем забыли прежние деньки, вытирайте от пыли диск с TA и готовьтесь к новым сражениям — битва Arm и Core продолжается.

Снова здорово

Удивительно, но сторонам на хватило 50-ти миссий в первой части игры, и для окончательного (хотя это зависит от финансового состояния CaveDog) решения конфликта нам придется пройти еще 25 уровней. По 12 за каждую сторону плюс одну "специальную". Заметьте, это не просто "еще 25 миссий": разработчики напряглись и сотворили целых шесть новых миров, в которых нам и предстоит сражаться. Среди новых плацдармов встречаются самые разнообразные: по зеленым озерам Кислотного мира могут плавать корабли, но никто не гарантирует сохранность их обшивки; сухопутные средства мало подходят для путешествий по лабиринтам Кристаллического мира, зато самолеты — в самый раз; водный мир (не путать с фильмом) — рай для любителей морских сражений.

В отличие от StarCraft, где сделана ставка на тонкий баланс и взаимодействие малого количества сил, Total Annihilation берет числом. Core Contingency содержит в себе 75 новых юнитов, некоторые из которых вы уже, может быть, видели на сервере CaveDog. В подкреплении основной упор сделан на морские силы: среди многочисленных самолетов на воздушной подушке, торпедоносцев и крейсеров мне попалось совсем уж оригинальное сооружение — водоплавающие стены.

На земле противника стоит удивить надувным Командиром и творением миноукладчиков, которые способны закладывать шесть различных типов мин. Однако самым культовым персонажем второй части игры, без сомнения, станет Krogoth — юнит Core, чьи размеры в пять раз превышают габариты легендарного Командира! Он настолько великолепен, что в CaveDog решили сделать отдельную миссию с этим колоссом в главной роли.



Игра продолжается

Больной вопрос: не погибнет ли баланс сил при таком сумасшедшем разнообразии юнитов с каждой стороны? — останется без ответа. Разумеется, разработчики постарались не допустить явных ляпов, однако по мне самый интерес TA и состоит в том, что игра позволяет неординарно мыслящим людям достигать неожиданно быстрых результатов. И в то же время, столкнувшись с очередной подлостью товарища, вы можете, покопавшись в сотне доступных юнитов, придумать что-нибудь в ответ. Так что если у вас достаточно быстрый компьютер, чтобы выдержать очередное нашествие полигональных юнитов, — смело засучивайте рукава. Игра того стоит.

1. Авиация Arm производит ковровое бомбометание на позиции врага.

2. Танки на воздушной подушке Arm атакуют прибрежную базу Core.

Total Annihilation: Core Contingency

Разработчик	**CaveDog**
Издатель	**CaveDog**

Резюме

Добротно сделанное продолжение хорошей игры. И, наконец, редактор ландшафтов!

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 100** (рек. 133)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**, 256 цветов или лучше

Дополнительная информация

- Требуется оригинальная версия Total Annihilation
- Для создания карт 10x10 редактор миссий требует, как минимум, P120 и 32 Мбайт RAM, для карт 40x40 — P200 и 128 Мбайт RAM

Рейтинги

Графика	**Трехмерная**
Звук	**Скрежещущий**
Сюжет	**Простоватый**

Интересность

Местами весьма

"Аллоды" без секретов,

или Четверо на Умойре

Алексей Свиридов

Окончание. Начало см. в #5'98

Неформальные советы по прохождению игры

"Аллоды: печать тайны"

Глава 20

Спасение дочки лавочника. Репутация и до Фливера доведет.

Кроме как отметить освобождение Фергарда, у нас в городе было еще одно дело. Когда в горячке боя Бриан убил человека в плаще, он как-то не подумал, что таким образом мы лишаемся возможности узнать, как это плащ попал к покойнику. Хорошо хоть Фергард припомнил, что слышал, как тот человек похвалялся, дескать, купил плащ здесь же, в лавке.

Лавочник упираться не стал: да, был такой плащ, и кто его продал, тоже вспомнил... Ах, да, я же забыл рассказать! С чего этот торгаш вдруг общительным стал — мы же его дочку выручили! Девчонка, между нами говоря, дура была еще та: в такое время, и за город, одна... Вот вы тут ухмыляетесь, думаете, мол, известно, для чего молодые девушки в леса-то гулять ходят! Мне это тоже известно, но задача от этого легче не становилась. Попала лавочникова дочка в руки некоей компании магов, которые быстренько сообразили что к чему и принялись торговца шантажировать. Сначала денег требовали, потом на товар стали зуб точить... Ну и решил лавочник, что уж лучше рискнуть и расправиться с компанией разом, чем медленно, но верно разоряться.

Заплатил он нам хорошо, это верно... Но как же мы притомились с этими колдунами! Поначалу думали — все шуточки, ну и в первый раз ни с чем вернулись. Во второй раз наемников взяли, уже знакомых девушек-арбалетчиц, и лишь с их помощью магов придавили. Они тоже хитрые, один по нам молнии мечет, а другой его подлечивает, коли стрела долетит. Вплотную подойти, так это еще ухитриться надо! Однако справились, хоть и с грехом пополам.

Ну так вот, с тех пор лавочник нам лучшим другом стал. Правда, своей жлобской манеры торговаться не бросил, но кое-какие ценные сведения время от времени подкидывал — как с тем же плащом. Оказалось, что продавец плаща и был тем самым неуловимым атаманом разбойников, и мы его чуть было не настигли. Однако у него в Плагате имелись глаза и уши, он узнал, что мы его ищем, и предпочел ретироваться в свой главный лагерь, укрепленную деревню Фливер.

Что значит репутация! Одного лишь сообщения, что наша бравая команда идет "на вы" хватило, чтобы грозный бандит поджал хвост и сбежал подальше. Но если взглянуть с другой стороны, получалось, что теперь нам выковыривать его из пресловутого Фливера придется с бо-о-ольшим трудом. Так что, как говаривал один мужик, репутация — она приносит удовольствие лишь до некоторого момента, а потом превращается в мучение!

Глава 21

В окопах Фливера. О чем не поют менестрели.

Вам еще не надоело? А то что-то уж очень однообразно я рассказываю: ну пошли, ну побили, ну снова пошли, ну снова побили, потом опять пошли... А чего ж вы хотите? Если б не мы били, а нас, так и рассказа не было! А кроме того, сейчас, за кружкой пива сидючи, очень просто сказать "мы пошли в де-



1. Схватка с магами — дело непростое. К счастью, маги-вымогатели слишком увлекаются боем и забывают вовремя подлечить себя. Поэтому, если грамотно командовать лучниками, справиться с врагами довольно просто. Без дальнобойного оружия здесь делать нечего: герой может просто не успеть подойти на расстояние удара.

ревню Фливер и вынесли разбойников". Мне сказать просто, а вам выслушать скучно, да?

А вот представьте себе, как мы перлись по разбитой дороге, помогая наемникам тащить катапульту, каждую минуту ожидая нападения из-за деревьев.

Представьте, каково мне было драться с закованной в сталь и мифрил охраной у предмостной башни, — да, наш маг издалека меня, конечно, лечит, но это вовсе не значит, что я боли от ударов не чувствую. А после всего выясняется, что по этому мосту катапульта не пройдет ни в какую и надо вновь возвращаться туда, откуда мы начинали, и вновь тащиться, но уже по другой дороге...

Представьте себе, каково пришлось нашим магам около этого Фливера, сто лет бы его не видеть, когда оказалось, что у местных лучников тоже есть магическая поддержка, и то преимущество, к которому мы уже порядком привыкли, сведено на нет.

А еще попробуйте понять, что те битвы, про которые я рассказываю двумя-тремя словами, на самом деле длились часами, и каждый неверный шаг, каждое неверное решение имело одно-единственное возможное последствие: гибель. И каково было продвигаться нам по шагу вперед, выжигая все ядовитым туманом, сдерживая желание броситься в атаку и сознавая, что такая, в общем-то подлая тактика — единственно правильная... Менестрели про это тоже не поют, ведь так?

Теперь веселее? Хм... Нет уж, лучше я буду рассказывать скучно. Кое о чем из того похода мне и вспоминать неохота, не то что рассказывать...



Глава 22

За свитком к Веглуду. Предательство Реньесты.

Но об одном моменте придется упомянуть, хотя противнее его для меня, пожалуй, и нету ничего. Это я про историю с магом Веглудом. Он купил свиток Тенсеса у того же лавочника в Плагате, а когда мы к нему пришли...

Ладно, давайте по порядку. Узнав, что свиток теперь у Веглуда, мы отправились к нему. Реньеста, как услышала это имя, сразу вся затрепетала. Дескать, это очень могущественный маг, чуть ли не равный самому Скракану, он ни с кем не разговаривает... Ну разве что с ней самой, да и то лишь потому, что они знакомы. Ладно, думаю, учтем и, когда доберемся, пустим девочку вперед — пускай первой начинает разговор.

Но прежде чем повстречаться с Веглудом, мы наткнулись на другого мага, тоже не склонного к разговорам с незнакомцами — правда, он дал нам это понять, без лишних слов натравив на нас черепах и летучих мышей... Но приключился конфуз: мышки своими воплями наносили урон всем в округе, в том числе и черепахам, а те без раздумий развернулись и двинулись на новых обидчиков. Но поскольку до мышек черепахам было не достать, они обрушились на мага. Мы лишь крики его услышали, да потом останки нашли. Так что пострадал он через свою же подлость.

И вот приходим мы к Веглуду: он, как и полагается по званию, стоит в горделивой позе, а на почтительном расстоянии ученики выстроены.

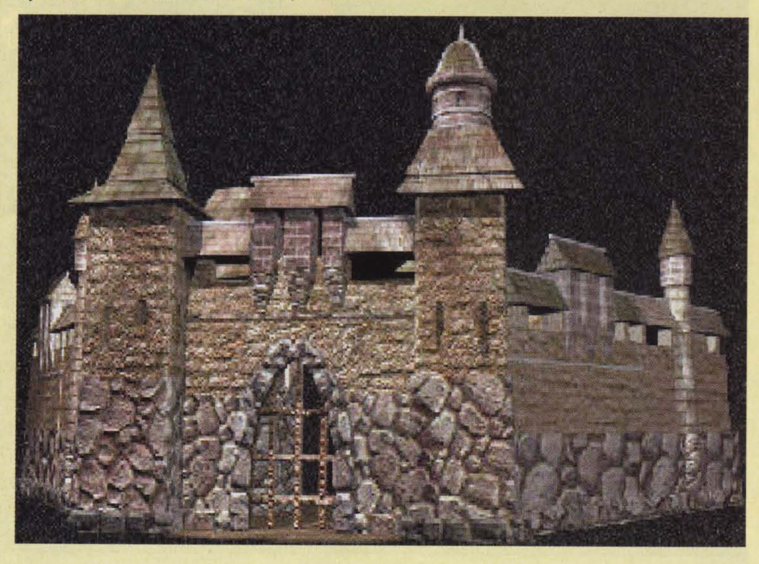
Начинает Реньестушка с магом беседу. Очень так вежливо, уважительно, старое вспомнили, а потом и к делу перешли. Веглуд, хоть до разговора и снизошел, но шибко приветливым не казался, а как узнал, что мы свиток хотим, — так и вовсе лицо каменное сделал. Стоит, дуется, но потом, видимо, решает, что с паршивой овцы хоть шерсти клок, и делает заказ: "Убейте для меня мага с того берега, и я подумаю насчет свитка..." — то есть идите, деритесь, а я, так и быть, покумекаю.

Но нам такой разговор на руку, и я встреваю: мол, так и так, тот колдун уже того, приведен к знаменателю, поэтому прикажите получить-с! Реньеста же слушает вполуха, а сама о чем-то явно раздумывает, да напряженно так... И вдруг ни с того ни с сего заявляет: "Веглуд, знай, у них и остальные вещи Тенсеса".

Пока я соображаю, к чему это она, Веглуд усмехается, косится в сторону учеников (вымуштрованные, стоят, как истуканы, ни один не пикнет!) и снисходит до объяснения: "Мне нужны эти вещи самому. Я их хочу, и я их получу. У вас есть шанс отдать их добровольно".

И каково было продвигаться нам по шагу вперед, выжигая все ядовитым туманом, и сознавая, что эта подлая тактика — единственно правильная...

Сэр Бриан встает в горделивую позу и заявляет таким голосом, словно



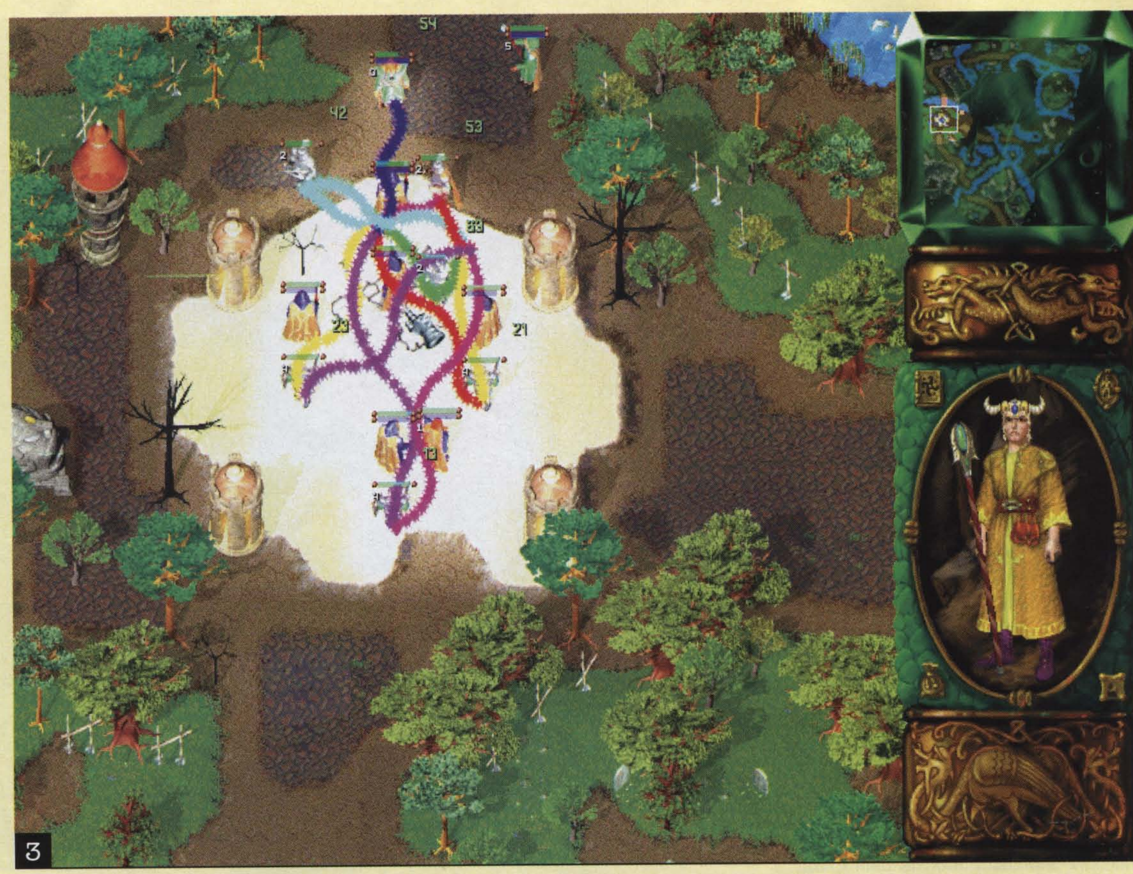
2. Бой при Фливере с широким применением магии. Фрегард работает ядовитым туманом, а вражеские маги — радужными молниями. Обеим сторонам приходится несладко! Мешки на мосту — следы схватки с боевым охранением бандитов, а сейчас в действие вступили их главные силы.

не с могучим магом разговаривает, а со сволочью последнего разбора: "Что?! Никогда!" — и на этот раз я абсолютно согласен и с его словами, и с его тоном.

"Тогда вам придется умереть!" — "сокрушается" Веглуд и свой посох поднимает... И тут Реньеста, красотка наша ненаглядная, боевая подруга, мать-перемать, столько дорог вместе исходили... Словом, она делает шаг в сторону и своим сладеньким голосочком изрекает: "Только не мне! Я с тобой, Веглуд!"

Вот тут-то я и понял, что значит выражение "кровь в жилах закипела", да, похоже, не только я. И Бриана, и Фергарда, и Найру прямо бешенство какое-то обуяло... Иначе б мы с этим колдовским сборищем не справились. Ей-же-ей, не помню, и все тут — кто кого чем рубил... Помню только, что потом Фергарду пришлось долго всех отлечивать, считая и себя самого тоже.

Как окончилось все, Бриан чуть не расплакался от обиды: ну как же! В нашем отряде — и предатель, как же такое возможно! А чему тут удивляться: предательство старо, как мир, вот только от Реньесты я не ожидал этого, честное слово...



Глава 23

Посиделки в таверне. Ценный старичок-подносчик. Демон в Рахл-Умойре.

Однако переживания переживаниями, а дело делать было надо. Хоть и противно, а обшарил я по-быстрому тело Веглуда и забрал тот самый свиток.

Вечером, в плагатской таверне у нас получилось что-то вроде поминок по Реньесте — не по предательнице, которая в нас молниями шарашила, а симпатичной девчонке, которая вдруг покинула нас. Серьезно, мне все казалось, что та сволочь, которую мы зарубили вместе с Веглудом, не Реньеста вовсе, а какая-то тварь, которая завладела ее телом и знаниями, а сама Реньеста вот-вот войдет и спросит, мол, что случилось, ребята? Но не вошла, не спросила...

Так что попечалились мы, а потом разговор как-то сам собой перешел на обсуждение насущных проблем — хотя какие тут проблемы! Сэр Бриан положение дел выразил одной фразой: "Теперь у нас есть все необходимое, и можно отправляться к Рахл-Умойру!"

Как я уже говорил, голос у Бриана звучный, громкий (особенно после хорошей выпивки), уж если скажет, так эхо звенит!

Так вот, отзвенело эхо вышепомянутое, а в ответ ему вдруг возникает голосок старческий: "Рахл-Умойр? Держитесь подальше от этого места".

Подползает к нашему столу дедулька — лицо морщинистое, бороденка седенькая и зубы через один. Глазки подслеповатые, но на кружку смотрят вполне целеустремленно. Найра уж цыкнуть на старичка собралась, чтоб в чужие дела не лез, но Бриан по доброте душевной ему кружечку подвинул. Мы с Найрой переглянулись, и только я собрался нашему рыцарю намекнуть, что если каждого за свой счет поить, то никаких трофеев не хватит!..

Тут как полыхнет огнем, дверь захлопнулась, я и не помню, как ноги унес из Рахл-Умойра. Тогда-то все и началось...



А дедулька тем временем промочил глотку и дальше рассказывает: "Я-то знаю, я был слугой Властелина Скракана..."

Тут уж и я про всю ругань забыл, а сделал уши топориком.

"Да, слугой... Завтрак Скракану носил в кабинет, обед носил, полдник носил, ужин тоже..."

И замолк старичок, видать, углубясь в воспоминания, чего еще в кабинет таскал. Я испугался, что этим ценные сведения и ограничатся, но тут старикан вновь подает голос: "Да, завтрак носил. И в последний раз тоже завтрак. Только дверь открыл, гляжу — а напротив господина стоит ужасное чудище! Одно слово — Демон. Тут как полыхнет огнем, дверь захлопнулась, я и не помню, как ноги унес из Рахл-Умойра. Тогда-то все и началось. Не иначе, Демон сейчас хозяйничает в башне..."

Глава 24

На Рахл-Умойр! Но прежде — немного "зубной" коммерции. Тяжелые походные будни. Эльф — спаситель мира.

Нечего сказать, ободрил дедулька! Мало с нас было зверюг монструоз-

3. Веглуд, его верные ученики и примкнувшая к ним Реньеста показывают свое искусство. Удары радужных молний и заклинание "Каменное проклятие" делают эту схватку особенно опасной. К счастью, Данас нанял четырех воительниц с мечами, которые помогут победить предателей прежде, чем предатели убьют кого-нибудь из героев.

ных да нелюдей, так еще и Демон какой-то. Хотя, с другой стороны, если подумать, то как раз после такого рассказа многому творящемуся на Умойре можно перестать искать объяснения. Чему удивляться? Демон виноват — и баста!

В таком разрезе совет "держаться подальше от Рахл-Умойра" казался вполне здравым. Правда, не для нас. Однако и наша команда, пусть и насквозь героическая, тут же лезть в те мрачные места не собиралась: если уж и идти на опасное дело, то после основательной подготовки. А поскольку подготовка грозила влететь в немалую копеечку, пришлось заняться небольшой коммерцией...

Как известно, магам для сотворения своих бульонов и прочих припарок нужны всякие экзотические составляющие. Та вот, одной красотке понадобился среди всего прочего драконий зуб — мы и взялись за эту работенку. До нас за зубом уже отправлялась компания охотников до заработка (вернее, охотниц). Мы с ними потом повстречались, но я как глянул на этих красоток, так и понял: никаких шансов у них не было. Однако лишняя пара-тройка луков за спиной еще никому не мешала, и мы сговорились заново пойти на поиски зверюги уже вместе.

Ну и место для жилья выбрал тот дракон! Черные орки, тролли, огры, прочая нечисть... Когда мы в первый



раз добрались до дракошиной пещеры, его там не было. И лишь потом, когда окрестную нечисть додавили, — появился. Матерый такой драконище, темно-серый, самый сильный из су-

Лучницы по дракону лупят, а у него раны затягиваются быстрее, чем они новые стрелы посылают. Словом, положение "ни тпру ни ну".

ществующих. С ним получилось довольно забавно: дело в том, что дракона почти никакая магия не берет, кроме магии земли. А из оружия — только лук.



Представьте себе ситуацию: Фергард посохом превратил дракона в камень, и продолжает заниматься только этим, потому как отвлекись он на секунду — дракон ожил бы и вломил бы нам по самые эти самые. Заклинания "камнепад", которое на дракона действует, он не знает — поскупились мы книжку купить. Лучницы по дракону лупят, а у него раны затягиваются быстрее, чем они новые стрелы посылают. Словом, положение "ни тпру ни ну". Пришлось тогда мне с Брианом по луку взять, хотя стрелки из нас и никудышные, — только так урон от нашей стрельбы стал чуть-чуть сильнее, к тому же мой лук был еще и с заклятием. Но все равно: пока мы доводили дракошу до надлежащего вида, времени прошло — с десяток троллей замочить можно было.

А на сладкое — зуб выдернуть пришлось. Уж лучше бы девочка себе целого дракона заказала, дотащили бы как-нибудь. Так что больше я за такие работы ни в жизнь не возьмусь! Пусть базарных зубодеров нанимает.

Но расплатилась хозяйка с нами, как договорено, плюс по ходу дела койкаких трофеев набралось — словом, в лавку зайти было не стыдно...

И вот настал, наконец, великий миг. Мы с Найрой, запакованные в самые что ни на есть дорогие доспехи, Фергард, увешанный цацками, дающими какую-то совершенно непостижимую защиту от всей мыслимой магии, в сопровождении группы конников (обошлись нам, кстати, в те еще деньжищи!) выступили к Рахл-Умойру.

Про тот поход можно рассказывать долго и, наверное, опять скучно. Хотя, уж поверьте мне, несмотря на всю нашу крутость, скучно нам не было. Демона в башне не оказалось, это я вам сразу скажу, но слуг его окрест было очень прилично. На мой непросвещенный взгляд, даже слегка чересчур. И, что характерно, наглые такие! Каждый выпендривается, будто не он Демону, а Демон ему служит, а мы пришли исключительно позабавить почтеннейшую публику своей безвременной гибелью.

Но когда до дела доходило, куда только вся борзость девалась, — какие поумнее, те пощады просили, ну



4

4. Почти патовая ситуация: обращенный в камень дракон восстанавливает жизнь быстрее, чем стрелы наемных лучниц наносят ему урон. Положение спасло лишь то, что среди вещей, найденных во время этой миссии, был скорострельный волшебный лук, который сам Данас взял вместо любимой алебарды, — и лишь тогда чаша весов в этой битве склонилась в пользу героев.



5

а дурни, тролли да огры всякие, те бились насмерть. На свою погибель, само собой!

А у самой башни еще одна встреча была, прямо как в сказке. Ей-ей! Именно что в сказке! Я, к примеру, до тех пор про эльфов только и слышал, что легенды разные, а тут мы такого в живую встретили!

Правда, надо заметить, что еще немного и про "в живую" можно было бы говорить разве что в прошедшем времени, потому как лежал он себе на земельке и тихонечко помирал. Вот она, обратная сторона пути мага: конечно, поди как здорово одним движением руки вызывать метеоритные дожди или воздвигать стены каменные, через которые никакой тролль не перешагнет... Но когда у мага нет рядом пары верных рук с разящей сталью, то карьера такого колдуна будет длиться до первой ошибки. Которая, скорее всего, станет и последней.

Руд Глаен — так звали эльфа — как и многие маги, поплатился за свою самонадеянность. Несмотря на обычное эльфийское презрение к мелочным и сиюминутным людским делам, он сумел сообразить, что беда Скракана очень скоро может стать бедой всего аллода, а там, глядишь, и всего мира. Решив этот мир спасти, Глаен отправился к Рахл-Умойру... И, к своему большому удивлению, оказался слишком слаб!

Глава 25

Без команды ты никто! Заколдованный Скракан.

Но что невозможно было сделать в одиночку даже сильному магу, оказалось под силу сплоченной команде. В Башню Скракана мы проникли. План, который нам набросал старец Хима, помог найти нужную дорогу, и, поднявшись по винтовой лестнице, вскоре мы очутились в покоях Великого Мага.

Скажу честно: каждый оборот той проклятой лестницы стоил мне года жизни, да и не только мне.

Скажу честно: каждый оборот той проклятой лестницы стоил мне года жизни, да и не только мне. Рассказ старого слуги о Демоне и сознание того, что этот Демон сумел осилить самого Скракана, заставляли ожидать чего угодно. И когда я поднимал руку, чтобы распахнуть двери, признаюсь — эта рука дрожала. Хорошо, что под доспехами этого не было видно!

Но за дверью никого не было. И вообще, я сначала подумал, что никого в покоях нет: полутьма, пылинки в солнечном лучике, затхлый, застоявшийся воздух... И лишь через несколько секунд я разглядел сидящего в центре зала Скракана, а вернее — нечто, больше походящее на каменную статую, чем на живого человека. То есть форма и внешность Великого Мага были сохранены до мельчайших деталей — морщинки там, да что морщинки! Каждый волосок в бороде, каждая нитка в одежде — все было на месте, но все это было серым и неподвижным.

Да, правильно догадалась, красавица! Скракан был заколдован примерно так же, как дракон, которого так долго ждали в Каргалассе.

У нас не было с собой драконьего средства, но зато имелись плащ и свиток. Фергард с Глаеном вытащили их из походных мешков, а потом переглянулись и попросили нас прикрыть глаза. Я прикрыл, но щелочку между ресницами все же оставил...

И зря. Потому что увиденное все равно описать не возьмусь. Не бард я, не сказитель, правда, я сомневаюсь, что и они нашли бы нужные слова, ибо было все настолько красиво и величественно... Ну нет на свете таких слов!

Глава 26

Великая ошибка Великого Мага. Конец Демона.

А если попросту говорить, то ожил Скракан. Когда он очухался маленько, мы его, само собой, начали расспросами пытать. А он и не отбрыкивался, и рассказал, как, по его собственному выражению, ошибаются Великие Маги.

Ошибочка у него вышла та еще! Между нами говоря, я и раньше-то считал, что где начинается магия, там кончается порядок, а после того как историю Скракана узнал, окончательно в этом уверился.

Этот, с позволения сказать, Великий Маг, сумел открыть Портал во внешние миры... И, оставив его открытым, спокойно пошел в библиотеку! А вернулся: ба, какая неожиданность. Демон появился. Отвратительный такой, весь из себя чуждый нашему миру, что в об-



6

5. Маг запечатал проход каменной стеной, и теперь троллю осталось только погибнуть в огне... Хотя этот тролль тоже не лыком шит: он умеет пользоваться магией, обращая врагов в камень. Поэтому прямо перед стеной встала Найра с арбалетом. Туповатый тролль тратит свою магию на нее, хотя главный враг для него сейчас маг.

6. Встреча у башни Рахл-Умойр. Данас не сразу поверил, что этот раззолоченный чародей — на самом деле древний эльф. Однако вскоре у него будет случай в этом убедиться: уровень знаний и опыт нового спутника на голову выше, чем у всех магов, встречавшихся Данасу до сих пор.



щем-то не странно: раз он из других краев появился, так почему ж ему нашему миру чуждым и не быть?

Само собой, Скракан Демону тоже не понравился. И они обменялись "любезностями": Скракан накрыл Умойр куполом, чтобы Демон туда дальше не проник, а тот, в свою очередь, Скракана заколдовал до полной неподвижности.

А сейчас Демон занимается тем, что готовится перестроить весь наш мир (первым делом Умойр, для разминки, значит) под свои стандарты. Отсюда и звери изуродованные, и духи неправильные, и нелюди обнаглевшие.

Так что надо бы этого Демона как можно скорее, и... Кто не уразумел, поднимите руку! Вот что значит просвещенная публика, все с полуслова понимают...

Впрочем, и до того, как до Демона дело дошло, пришлось немало потрудиться. Это там, вдалеке от него тролли-огры и прочие уроды многословные да наглые. А здесь — сидят и не пискнут, до последнего момента прячутся. И не только уроды, но и люди под его началом: повстречалась нам компашка магов. С виду приличные, а как разговор зашел — тут-то их сущность и проявилась.

Словом, чтобы с Демоном повстречаться, пришлось перебить всех его прихвостней — и тех, что сами навстречу шли, и тех, что прятались до последнего. И только после этого он явился собственной персоной.

Поздоровался этак вежливо, пообещал массу интересного... И, надо сказать, обещание свое исполнил...

А теперь, кто не понял, чем наши развлечения с Демоном завершились? Тоже все догадались? Молодцы. Тогда мой рассказ окончен. Кроме шуток, окончен. Я только скажу, что на самом деле, при всей внешней противности и жуткости Демона убить его оказалось легко. Честно! Маленькая проблемка была лишь в том, чтобы выбрать единственно правильную тактику, потому что при любой другой он мог стереть нас даже не в порошок, а так, в пыльцу мелкую.

Какую тактику? А зачем вам это знать? Пусть в этой истории хоть что-то останется под печатью тайны. К тому же я очень надеюсь, что второго такого Демона у нас не появится...

Найра, красотка? Тебе не скучно было? Нет? Подсаживайся поближе, и если тебе еще что-то интересно, то я с удовольствием расскажу... Только не сейчас. А ближе к вечеру, и не здесь... Где? Неужели не придумаем?

...Небо давно уже потемнело, и люди расходятся по домам — завтра будет новый день, который, наверное, будет не легче прошедшего, и хотелось бы, чтобы он не был труднее. В таверне все еще горят огни, но

А сейчас Демон занимается тем, что готовится перестроить весь наш мир (первым делом Умойр, для разминки, значит) под свои стандарты.

Данаса и девушки по имени Найра уже нет здесь. Вряд ли он сейчас рассказывает ей про битвы и походы, как обещал. Конечно, это все очень увлекательно, но можно ведь найти темы и поинтереснее...





7. Демон оказался вполне учтивым — по крайней мере не поленился поздороваться. Впрочем, перейдя от слов к делу, он стал менее вежлив.
8. Бой с Демоном. Он применяет всевозможные виды магии, но Данас и его отряд готовы к этому — на каждого из бойцов поставлено по несколько видов защиты.

A C T I O N

Storm Battle of Rokada IV



Некоторые с парашютом прыгают, кто побогаче — самолетами обзавелся, а мы с вами — компьютерный народ, и страсть к полету утоляем тоже на экране.

63

N.I.C.E. 2 — Drive for your life!



Лично я буду ждать и надеяться. Базис отличный, ребята чудесные, издатель, вроде, тоже неплохой — все должно получиться: избавившись от клейма "культовости", эта игра может стать лидером среди аркадных гонок.

64

Redneck Rampage Rides Again



Первым, что я подумал, увидев название "Redneck Rampage Rides Again", было: боже, как же это напоминает паршивые американские боевики!.. ...Но потом я послушал звуковые треки, сделанные неким Mojo Nixon, — и наступил момент истины. Йи-и-их-х-у-у!

67

Monster Truck Madness 2



Тяжелый аркадный грузовик с хорошим управлением, но жуткой графикой и кучей программных недоделок.

68

Господин ПэЖэ

Заступая на трудовую вахту

Читатели, дорогие мои, многоуважаемые читатели. Когда я, выбиваясь из последних сил, дописывал последние слова в раздел, я чувствовал себя легко и свободно, а вот когда от начальства пришло письмо, ультимативно требующее, чтобы я сотворил вот этот самый текстик, в котором обязательно упомянул бы о том, что есть в разделе ("серьезней и подробней"), о страстном желании Игры, о девушках, которых когда-то любили, о Юрии Гагарине, потому что если б не он, что бы мы сейчас делали, об Олеге Михайловиче Хажинском, которому, разумеется, трудно, поскольку новый велосипед за три штуки баксов — надо объезжать, я тихо плакал минут двадцать от ощущения собственного бессилия.

А потом сел и начал писать. По порядку. Итак, раздел. На фоне общего застоя, разброда и шатаний в рядах разработчиков, наклепавших сумасшедшее количество отстоя (как в виде демоверсий, так и в виде законченных игр), налицо несколько радостей. Тут и Unreal (см. Тему номера), взявший, наконец, цитадель id штурмом, тут и всяческие леталки, ездилки... И это хорошо. Да, заодно и о страстном скажу: я ТАЩУСЬ от Unreal. Теперь разберемся с девушками и Юрием Гагариным. Это просто: Юрий — не девушка, да простит меня начальство за этот медицинский факт. И, наконец, об Олеге Хажинском. Дай покататься, а? Тем более погода за окном совершенно рулезная, что, строго говоря, не так уж часто бывает.

Странная id и популярная Team Fortress

Легендарная id в очередной раз потрясла игровое сообщество. Только на этот раз потрясение получилось "неправильным". Хотя событие, вообще говоря, заурядное: ну отказался Кармак выдать лицензию на использование engine Quake 2 небольшой австралийской компании Team Fortress Software, автору модификации Quake Team Fortress, — что из этого? А то, что как только вспомнишь, что на приблизительно 40% всех Quake-серверов, работающих в Интернете, запущена именно эта модификация, ситуация становится уже, как минимум, интересной.

Еще занимательней она становится после того, когда узнаешь, что TFS заключила соглашение с французской компанией Valve Software об использовании их игры Half-Life (тоже, кстати, создаваемой на базе "движка" Quake 2) в качестве платформы для **Team Fortress 2**. А старая добрая Sierra взялась издать результат в виде Expansion Pack'a. Тут поневоле начинаешь задумываться о том, чем все это грозит как самой id, так и Quake 2 (речь, разумеется, идет о популярности последнего).

Впрочем, дело хозяйское, но если вы до сих пор не знаете, что такое Team Fortress, позвольте процитировать Яна Коли (Ian Caughley) — одного из авторов TF. "Разрабатывая Team Fortress, мы поставили перед собой задачу создать лучшую командную игру. Большинство multiplayer-игр в жанре action не отличаются особой оригинальностью, ваша задача в них состоит лишь в том, чтобы убивать каждого встречного. В TF2 же недостаточно только точно стрелять, лишь правильная стратегия и согласованные действия всей команды обеспечат вам победу". Одним из главных отличий Team Fortress от не менее популярной модификации Capture the Flag, входящей в состав Quake 2, является наличие девяти различных классов, значительно разнообразящих процесс игры.

Точной даты выхода Team Fortress 2 названо не было, но, предположительно, это случится уже в этом году.

Диверсия как игра

Из авторитетных источников стало известно, что группа чешских товарищей, объединившись под знаменами компании Illusion Softworks и почти закончив (по их собственным словам) покорение местного рынка компьютерных игр, собирается всерьез примеряться к мировому. Охмурение игроманов решено начать посредством выпуска проекта со смутным названием **Hidden & Dangerous**.

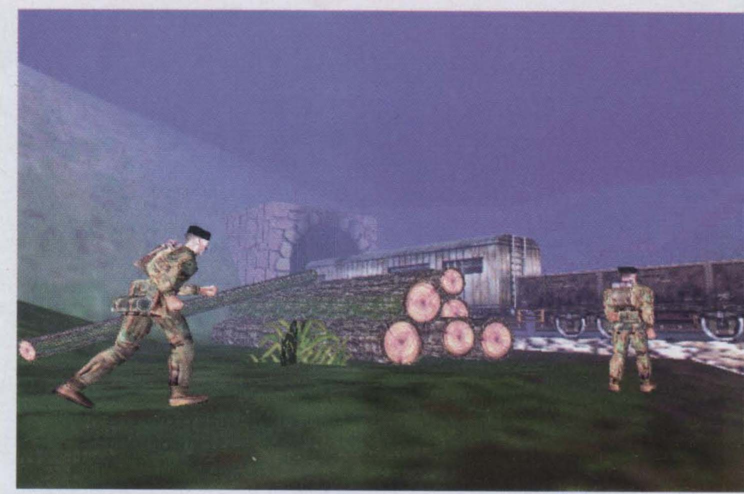
Несмотря на столь многообещающие планы, сюжет игры, выбранной для покорения Запада, довольно банален. На дворе 1943 год, Вторая мировая война, как не трудно догадаться, в самом разгаре. Вам, в составе небольшой (до четырех человек) диверсионной группы, предстоит заниматься устройством мелких и крупных "подстав" в тылу еще вполне обороноспособного противника. Возможно, что, приложив достаточное количество усилий, вам все-таки удастся успеть до 1945 года и принять участие в параде в честь победы. Но пока это дело отдаленного будущего.

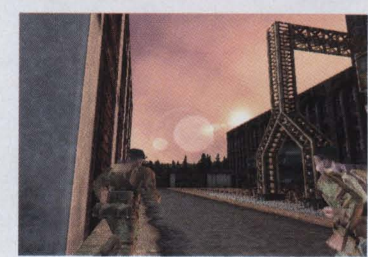
Все-таки игровая индустрия — удивительная штука. Стоит кому-нибудь создать хоть что-то более или менее оригинальное, как, будьте уверены, через полгода вас придавит кучей клонов и "вариаций на тему". О чем это я? А о том, что Hidden & Dangerous не есть просто action, как может показаться на первый взгляд. Вторым компонентом этого коктейля является, цитирую, "тактическая стратегия в реальном времени".

Вторым компонентом этого коктейля является, цитирую, "тактическая стратегия в реальном времени".

От первого родителя игре досталась полная трехмерность, поддержка 3D-акселераторов, множество красивейших спецэффектов и прочие атрибуты качественного современного шутера. А вот благодаря корням игры, проросшим в стратегической земле, вам не грозит быть заключенным в черепушке единственного персонажа. В нужный момент, а он когда-нибудь настанет, вам придется переселиться в другого члена своего отряда и принять непосредственное участие в общекомандных действиях. И главное — при этом вы не потеряете контроля над остальными подопечными. По крайней мере разработчики обещают создать очень гибкую и функциональную систему команд, для чего пришлось породнить процесс управления с элементами программирования, но результат, по утверждениям авторов, это вполне оправдывает.

Так, при необходимости вы с легкостью сможете провернуть следующую операцию. Лично управляя одним из диверсантов, вы распахиваете дверь комнаты, переполненной живой силой противника. Одновременно с этим другой ваш боец проникнет в помещение через окно, а третий подбросит туда же газовую гранату. Если вы не забудете надеть противогазы, успех операции почти гарантирован. Итого: сложность разыгрываемых комбинаций ограничена лишь вашей фантазией, да спецификой выполняемого задания.





Всего в игре будет 6 различных ландшафтов и порядка 25 миссий, тесно связанных с вездесущим сюжетом. Для успешного выполнения заданий вам придется бегать, ползать, плавать и даже прыгать с парашютом. Причем все эти физические упражнения будут выполняться вашими диверсантами очень естественно и реалистично, ведь их анимация создается при помощи небезызвестного метода Motion Capture.

Когда наскучит ходить пешком, можно будет пересесть за руль какого-нибудь транспортного средства. Мотоциклы (с люлькой!), джипы, грузовики, броневики и танки — все это, а также небольшой самолет, ждет вас на определенных этапах нелегкого пути к победе. Во время некоторых миссий вам придется испытать на себе всю трудность ведения боевых действий в сложных метеоусловиях (дождь, туман, снег и даже шторм).

Как уже говорилось, игра с успехом пользуется 3D-ускорителями. Высокие разрешения, high color, "живые" тени, прозрачные стекла, огонь, дым, реали-







МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

РОМАНОМ КОСЕНКО

(по пресс-релизам фирм-разработчиков и информации в WWW).

стичная вода — таков минимальный набор вкусностей, которые будут доступны обладателям "умных" 3D-железок.

Что здесь еще добавишь? Скриншоты очень симпатичны, а разработчики утверждают, что эта красота вполне прилично (20-45 fps) работает на старике по имени Voodoo Graphics. Если не верите — ждите 4-го квартала этого года, ведь именно тогда у нас появится возможность лично посмотреть детищу Illusion Softworks в глаза.

Она и дракон

Его зовут Arokh. Ее — Rynn. Вы уже решили, что это очередная слезливая история о несчастной любви? Забудьте. Arokh — классических размеров дракон — грозное оружие и практичное транспортное средство одновременно. Она же — хрупкая молодая особа, неизвестно как умудрившаяся приручить вышеупомянутую тварь. Именно этой парочке предстоит пройти и пролететь полтора десятка гигантских уровней в пяти уникальных мирах игры **Drakan**, создаваемой в подсобках компании Surreal Software (издательствовать собирается Psygnosis).

Игра обладает всеми параметрами качественной 3D action-adventure от третьего лица. В наличии симпатичная длинноногая героиня и ее верный красный змий, плюс типичный сюжет, гарантирующий множество врагов и огромное поле деятельности (мы в очередной раз ставим на место зарвавшуюся нечисть). Графика, хоть и не революционна, но вполне соответствующая современным требованиям. Почему бы ни изучить это творение английской мысли поподробней?

Как вы уже поняли, большую часть игрового времени вам придется, сидя на спине любимого дракона, огнем и магией разгонять стаи летающих бестий недружественного нам лагеря. Этим бы все и закончилось, но иногда специфика выполняемых заданий будет предполагать спуск в сырые и темные пещеры, а дракон, хоть он и ручной, слишком велик для таких мероприятий, да к тому же страдает острой клаустрофобией.

В связи с этим нас фактически ждут две игры: одна поможет понять особенности ведения боевых действий с применением Дракона Обыкновенного, вторая — опробовать на практике приемы владения холодным оружием, почерпнутые из сериала об одном воинствующем долгожителе. На деле же мы вряд ли заметим явную границу между двумя этими гранями. Авторы обещают, что ее (границы) просто не



будет. Долетев до пещеры, вы спокойно соскочите со спины своего Горыныча и продолжите путь в одиночестве без каких-либо задержек. Покинутый же дракон будет до второго пришествия ожидать вас в точке разгрузки.

Игра предлагает нам солидный список всевозможных средств уничтожения (их общее количество переваливает за 50 штук). Во-первых, Arokh обучен шести хитроумным боевым приемам, не считая того, что он просто может плеваться огнем. Во-вторых, отважная Rynn'а хоть и с трудом, но всетаки помнит около десятка магических заклинаний. В-третьих, не столь модные, но оттого не менее действенные мечи, копья, булавы и прочие стальные игрушки позволят доказать всем желающим познакомиться с нами поближе всю бесполезность их попыток.

Игра обладает всеми параметрами качественной 3D action-adventure от третьего лица. В наличии симпатичная героиня и ее верный красный змий...

Очевидцы утверждают, что анимация персонажей в игре просто великолепна. На что авторы, скромно шаркая ножками, отвечают, что дело тут в "скелетах", на базе которых построены все модели. Ясно, далеко не новинка. Еще одно "достижение" разработчиков заключается в возможности смешивать различные анимационные последовательности. К примеру, ваш персонаж может бежать и одновременно заносить меч для удара. Простор же для "приготовления смесей" более чем широк. Главная героиня помимо бега, ходьбы и размахивания колюще-режущими предметами с успехом выполняет все остальные физические упражнения, будь то приседания, прыжки, подтягивания...







Кроме того, игра твердо уверена, что в вашем компьютере приютился милый зверек под названием 3D-акселератор, желательно из породы "Монстров" во втором поколении. И если это нет так, а поиграть в Drakan все же хочется, — срочно заводите. Игра выйдет лишь в начале следующего года — у вас еще есть время стать видным монстроводом.

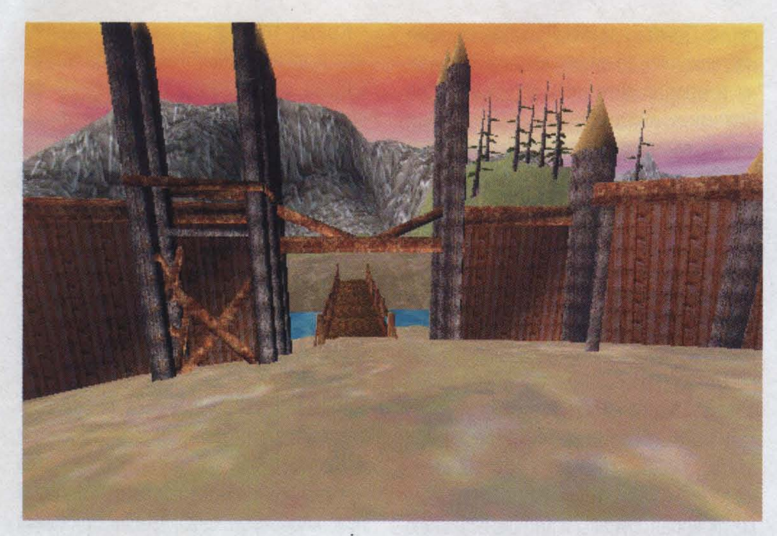
Почувствуй себя викингом!

Были времена, когда старушка Европа чрезвычайно плохо спала по ночам. И причиной тому была милая привычка некоторых северян ходить к соседям "в гости" без всякого приглашения. Корабли викингов возникали из-за зыбкого морского горизонта, и через считанные мгновения острая сталь боевых топоров уже крошила аборигенов, так и не успевших понять, что же такое происходит. Викинги грабили, викинги убивали, викинги забирали лучшее, оставляя после себя лишь мертвых да холодные пепелища. Эти ребята в совершенстве владели военным искусством и, вероятно, неплохо умели проматывать награбленное, по крайней мере оргии, по нашим сведениям, закатывали знатные...

Но так ли хороша была жизнь рядового древненорвежского парня? Добрая компания Delphic Oracle Entertainment своей игрой **Valhalla** дает нам шанс проверить сей факт на собственной шкуре. Вернее, на шкуре молодого рыжеволосого человека "скандинавской национальности" с мелодичным именем Kjar, недавно покинувшего родительский дом и только-только начинающего свою ратную карьеру. По молодости лет, а может, в силу других причин, этот малый уверен, что именно ему предстоит перевернуть этот мир. Впрочем, разработчики уже начали создавать для этого соответствующие условия.

Занятно, что, играя в Valhalla, вы серьезно рискуете забыть о таком древнем игровом понятии, как "отдельный уровень". Все действие, от начала и до самого конца, происходит на огромной трехмерной карте, тщательным исследованием которой вы и бу-





дете заниматься в течение всей игры (по непроверенным слухам, легкая прогулка от одного до другого края карты займет более часа вполне реального времени).

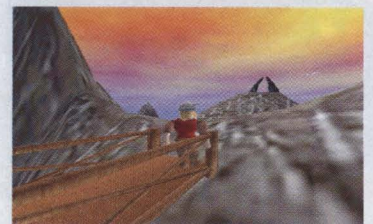


Для того чтобы прочувствовать всю прелесть этого достижения, представьте себе следующую ситуацию. Плывете вы на корабле по бурному морю и вдруг замечаете одиноко стоящую на берегу крепость, естественно, причаливаете, вламываетесь внутрь, обшариваете каждый уголок, спускаетесь в подвал по случайно обнаруженной лестнице и, увидев, что он просто завален бутылками с вполне приличным вином, устраиваете небольшой банкет, с последующим уничтожением пустой тары. Причем все вышеописанное действо ни разу не прервется загрузкой нового уровня или прочими неприятностями. Заманчиво звучит, не правда ли?

Хотите выйти на поле брани с подвернувшимся под руку сапогом — пожалуйста. Хотите бить бутылки о головы пьяных товарищей — нет проблем.

Но вернемся к финалу упомянутого праздника. Все дело... нет, совсем не в волшебных пузырьках, а в том, что в Valhalla, как... во всякой "нормальной" RPG, можно практически любой предмет использовать по его прямому и косвенному назначению. Хотите выйти на поле брани с подвернувшимся под руку сапогом — пожалуйста (хотя некоторые источники утверждают, что боевым топором отрубать головы было несколько проще). Хотите бить бутылки о головы пьяных товарищей — нет проблем.





Кстати, товарищей нам тоже обещают. Викинги, как известно, предпочитали "работать" тесными устоявшимися коллективами. Следуя этой традиции, авторы предоставляют единомышленникам в количестве до восьми человек посредством Интернета и локальных сетей возможность объединять свои усилия для проведения совместных рейдов по виртуальному Мидгарду. Если по какой-либо причине "живых" соратников окажется недостаточно, то часть из них можно будет заменить "куклами", ведомыми компьютерным AI.

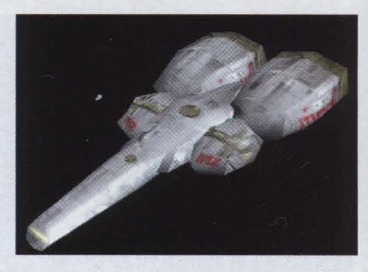
Разработчики обещают, основательно поработав с AI, добиться от него вполне осмысленных действий. К примеру, не ждите, что любой встречный, завидев вас, немедленно бросится в бой. Помните, что каждый из них в некотором роде личность, пусть и виртуальная. Кто-то действительно бесстрашно обнажит сталь (себе, а может, и вам на погибель), кто-то постарается держаться "на расстоянии", а кто-то просто поспешит сделать ноги.

С технической стороны игра довольно стандартна, но несколько оригинальных решений все-таки имеют место. Например, анимация моделей хранится не в виде набора последовательных кадров, а списком условных команд; узловым точкам моделей присвоен определенный вес, который учитывается при движении и анимации; применяется сплайновая интерполяция, а местами и поверхности имени дядьки Безье. За всю эту красоту приходится платить — игра работает только при наличии 3D-акселератора, но для современных игр это уже начинает превращаться в славную традицию.

Когда? — спросите вы. Разработчики робко отвечают, что не ранее весны следующего года, мотивируя это тем, что игра готова лишь на 10%. С нетерпением ждем.

Все еще человек

И наконец, прежде чем попрощаться с вами до следующего номера, где мы в подробностях и, несомненно, самым вкуснейшим образом расскажем о новостях, рожденных только что закончившейся E3, несколько слов о молодой, но оччень рукастой команде Gruesome Reality. Она работает сейчас над своим первым проектом под названием **R.I.F.T.** События будущей игры развиваются в далеком будущем, когда земляне наконец-то осмелились выйти в большой космос и... сразу об этом пожалели. Оказалось, что человек вовсе не венец творения, и его неожиданное появление на галактических просторах многими расами было



воспринято без излишнего энтузиазма.

Для исправления сложившейся ситуации было создано элитное военное подразделение, именуемое R.I.F.T. В чей состав и входит ведомый вами персонаж. Благодаря этому факту, получаемые игроком задания будут отличаться некоторым разнообразием, нехарактерным для обычных 3D-шутеров. Например, целью одной из миссий может стать добыча секретной информации, находящейся на чужом корабле. Ну а для того чтобы промыслить ее, вам придется тайно проникнуть на корабль и тихо ее выкрасть (заметьте, "тихо" — значит, и пальцем не трогая экипаж).

Как вы уже поняли, основной боевой единицей в будущем все еще остается человек. Вернее, человек, упакованный в мощный силовой костюм, служащий как средством индивидуальной защиты, так и мощнейшим мобильным оружием. Вид от третьего лица, выбранный авторами, в течение всей игры будет демонстрировать нам преимущества этого решения посредством красивой анимации и множества спецэффектов.

В целом, авторы полны решимости (и открыто об этом заявляют) сделать одну из самых красивых игр 1998 года. В основе их уверенности лежит engine по имени Twilight3d. Чтобы не тратить попусту журнальное пространство, скажу лишь, что в этом графическом "движке", кажется, нашли свое воплощение все самые модные идеи и решения. В подтверждение замечу, что engine изначально создавался в расчете на использование 3D-ускорителей, а это почти гарантирует симпатичность игры. Не верите? Ждите конца года...



Счастье полета

Господин ПэЖэ

Storm Battle of Rokada IV

Человек создан для полета, как птица — для счастья. То есть я хотел сказать, что человек любит летать. Любит — и все. Не повезло где-то по дороге к трону царя природы — чуть-чуть разминулся с птицами, а тяга к чистому небу и земле, плавно проносящейся под крылом, осталась. Вот и сублимируем, кто как может. Некоторые с парашютом прыгают, кто побогаче — самолетами обзавелся, а мы с вами — компьютерный народ, и страсть к полету утоляем тоже на экране.

Россияне не исключение из общего правила, летать мы тоже обожаем. Наверное, поэтому молодая команда Digital Imagine из Петербурга и решила сделать не очередной шутер от первого лица, а леталку в духе моей любимой Terminal Velocity. Группа небольшая, три художника, два программиста и дизайнер. Правда, у четырех человек есть опыт работы и вышедшие на Западе игры под марками других фирм, и, на мой взгляд, это неплохо сказалось на игре.

Собственно, самой игры пока нет, есть только демонстрация engine, но довольно-таки подробная. Налицо корабль, на котором мы летаем уже сейчас, и довольно много всякой техники, которую будем уничтожать впоследствии. Правда, пока на нее можно только полюбоваться, ибо на поле битвы ничего еще не происходит.

Завтра и сегодня

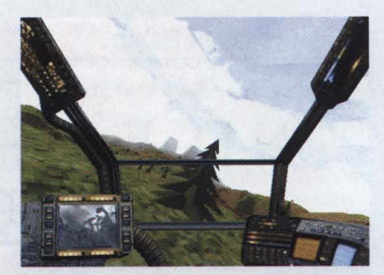
Впрочем, что будет потом, предсказать несложно, благо, жанр определен очень четко и отклонений от канонов не допускает. Летать мы будем над красиво отекстуренной поверхностью, с такой скоростью, чтобы успеть налюбоваться всеми красотами окружающей действительности, из каждой складки каковой по нам будут палить изо всех стволов, на что мы будем по мере сил отвечать. Принципиальное отличие от всяческих Wing Commander'ов в неподвижности большинства наземных целей, что, вместе с полной свободой перемещений над поверхностью, позволяет самому решать, кого и когда выносить.

Удалось изучить как версию с чисто программным рендерингом, так и с поддержкой 3Dfx. Несмотря на довольно раннюю стадию работы, уже сейчас пейзаж выглядит очень симпатично — возможны как скалистые пейзажи с острыми обрывами и резкими тенями, так и пустынные дюны, плавно прокатывающиеся внизу.

Летим!

Говорить здесь что-то о скорости работы программы довольно бессмысленно, в начале проекта до оптимизации отрисовки дело обычно не доходит, но полетать и оценить окружающую среду можно уже сейчас.

Радует, что достаточно сложные объекты легко и аккуратно вписаны в пейзаж, например, один из оврагов превращен в серьезное укрепление — повсюду построены гигантские башни, арки, контрфорсы и редуты (какое бы еще слово поумнее придумать, чтобы все эти штуковины как-то назвать?), куда понатыкана масса орудийных башен и прочих стреляющих штуковин. Обещаны и сцены внутри помещений (пока таких примеров немного, разве что несколько крупных, полых внутри вражеских сооружений — где действительно можно полетать). Кстати, налицо не только земля, но и вода, жаль лишь, она твердая и не движется, но будем надеяться, что это дело поправимое.



Да! Разработчики отправили на выставку E3, о которой мы подробно расскажем в следующем номере, демо-версию, в надежде, что найти издателя будет не слишком сложно. Лично я в это верю и, разумеется, с удовольствием поиграю в окончательный вариант Storm Battle, все-таки мой любимый жанр — полет над текстурой... При условии, конечно, что игра, уже сейчас обладающая плавной и симпатичной графикой, достойными моделями и удобным управлением, таковой и останется.

P.S. Адрес разработчиков: imagine@infopro.spb.su. Демо-версию игры можно найти здесь: http://www.quake.convey.ru/ftp/pub/digital.imagine/demo2.zip, ftp://ftp.quake.convey.ru/pub/digital.imagine/demo2.zip.



1. Крепости надо брать. Этим и займемся.



2. Это не дыра, это нора. Когда-нибудь там будет ждать Главный.



3. И без ускорителя выглядит весьма симпатично.

Я сказал "Поехали!"

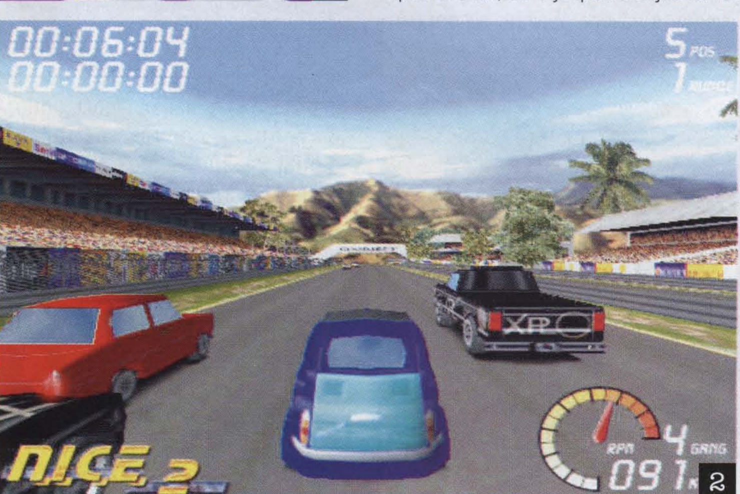
Господин ПэЖэ

N.I.C.E. 2 – Drive for your life!

Вы помните Axelerator? Не помните... Коллега Х.М. это предвидел заранее, когда писал обзор прошлым летом — игра была великолепная, но культовая. Как клеймо... "Игра не для всех" — и точка. Ни один нормальный человек и пробовать не станет. Хорошо, что я — не "нормальный человек" и провел не один вечер, гоняя по просторам игрушки под странным названием "Have a N.I.C.E. day!". И вот пришла долгожданная демо-версия второй части...

Axelerator, он же Have a N.I.C.E. day!, выпущенный в прошлом году, — классическая аркадная гонка, с возможностью пострелять по друзьям-соперникам, с плоскими трассами без подъемов и спусков, зато с очень приятным управлением. Нечто вроде DeathTrack'a наших дней (кстати, если кто-нибудь еще помнит, как приканчивал Слая, — напишите, поделитесь). Интеллекта у соперников немного, а какой был — и тот читерский, не давал ни отстать далеко, ни обогнать намного. Графика простенькая, но шустрая. Результат на удивление приятный, хотя и не для всех — только для ценителей.





Новое — это хорошо забытое

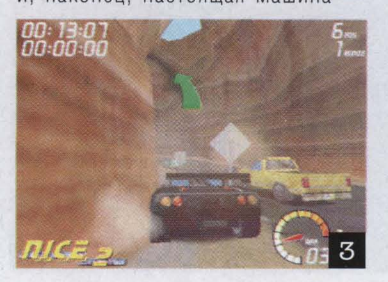
Лично я на продолжение не надеялся: большинство по-настоящему талантливых игр не слишком прибыльны, а потому выпускать к ним продолжения никто не рискует. Однако ошибся, чему теперь и радуюсь. Те же самые люди, фирма Synetic из Германии (Magic Bytes, скорее всего, будет издавать игру), напряглись и написали совершенно новый engine, с честным трехмерным миром (ну, не то чтобы совсем, все-таки трасса висит в пустоте безграничного космоса, куда можно при желании упасть, но я верю, что к релизу это поправят) и более реалистичной физикой.

Да, сразу надо оговориться, что все сказанное выше истиной не является. В трехмерном мире полно спрайтов, "реалистичная физика" до боли в сердце знакома по первой серии игрушки и очень аркадна, а модная нынче трехмерность, хотя и добавляет эффекта присутствия, но по сути ничего не меняет, так что те, кто радовался в прошлом году, немного привыкнув, порадуются и в этом.

Но вот убежденные сторонники "кррутой графики" и "ррреалистичной физики" вполне имеют шанс купиться на новинку и потихоньку "подсесть" на аркадные гонки. И это хорошо, и это правильно!

Как мало нужно для счастья!

В демо-версии удалось покататься на трех машинах по трем трассам (шоссе в горах, одна из трасс "Формулы-1" и нечто, лучше всего подходящее для ралли, а не для шоссейных гонок, с проселками, деревьями и прочими радостями). Машинки — маленький Fiat 500, вполне приличный Jaguar E-Type и, наконец, настоящая машина — McLaren F1 LM. Вид бывает сзади, из кабины (увы, без руля, виден только капот, хотя и симпатичный) и "бестелесный", просто камера, висящая где-то перед самым носом автомобиля. Как это ни удивительно, все они одинаково удобны, даже с видом сзади ездить приятно. Перед каждым поворотом на лобовом стекле заботливо рисуют стрелку, показывающую, насколько он крутой, и меняющую цвет в зависимости от того, насколько трудно его будет пройти на данной скорости.



Физика, повторюсь, вполне современная, машина честно кувыркается, крутится, входит в заносы и утыкается в углы (кстати, чтоб было понятнее, — очень похоже на памятный "Кармагеддон"). Все как надо. Правда, некоторые вещи "чересчур аркадны", например, если вылететь на траву, стартовать очень трудно, машину крутит, причем по нескольку оборотов, даже если газовать совсем слабо, и остановиться нельзя — надо ждать, пока вращение само закончится. Ну да ладно, настоящие гонщики на траву не вылетают.

Увы, пока интеллект у врагов практически полностью отсутствует, едут себе с максимальной скоростью, на которую способны их машины, и едут. Обогнать трудно, отстать легко, так что лучше на эту тему не говорить — подождем релиза. Да и режимов пока маловато, зато обещают массу интересного: тут и совсем аркадная гонка (с возможностью пострелять по врагам), и более-менее настоящая, похожая на нынешнюю, гараж с разными настройками, магазин, короче, нормальный арсенал, к которому мы все привыкли. Обещают целых 20 машин и 24 трассы, 6 видов соревнований (в том числе гонки "Формулы-1"), погоду, время суток, тени, взрывы, игру до 8 человек по сети и кучу мелких радостей.

Лично я буду ждать и надеяться. Базис отличный, ребята чудесные, издатель, вроде, тоже неплохой — все должно получиться: избавившись от клейма "культовости", эта игра может стать лидером среди аркадных гонок.

Да! Демо-версию можно взять у разработчиков, живущих по адресу: http://www.synetic.de (увы, на немецком). Ну и, разумеется, на куче других сайтов.

1. Ягуар — это звучит гордо!
2. Миляга "фиатик" — увы, не конкурент, надо что-нибудь покруче купить.
3. Чтоб я, на "Макларене", да жалкого пикапчика не обогнал?!

Злобное ядро

Господин ПэЖэ

Evil Core: The Fallen Cities

Даже заголовок придумывать не надо — класс... Если постараться осмысленно что-нибудь сказать об этой демо-версии, получится что-то вроде: "слабый десцентообразный "движок" с явно неудобным управлением, малополигонистыми вражескими кораблями жутковатой наружности, сюрреалистическим освещением и попадающимися время от времени магазинами". Жутко? Мне тоже. Вообще, надо будет на досуге побороться с жаргоном, вы мне напомните...

Итак, "Злобное ядро" (ABTS Intelligent Group, страница http://www.abtsgroup.com). Я не знаю, что оно там сделало, чтобы заслужить такой титул, сколько летал — ядра не встретил. Но зато твердо знаю: оно действительно злобное. Надо же такое с человеком сделать, чтобы он в заставке своей демо-версии горделиво написал "игра готова на 8%"...

Дело — труба

После такого предупреждения кнопки начинаешь жать с опаской — вдруг там





за углом и правда ядро? Тем более что мышиный курсор (я минут пять не мог его узнать — все думал, что это деталь пейзажа) сделан как раз в виде связки... гм... назовем это ядрами.

И тем сильнее удивление, когда попадаешь в эдакую гладенькую, веселой расцветки, но от этого не менее прямую кишку. Без особых признаков текстур и прочих архитектурных излишеств. На полу (или это потолок?) стоят, висят — или что там они делают — некие грибообразные объекты кислотно-зеленого цвета. Навстречу вылетает нечто похожее на штурмовик из "Звездных войн", состоящее из десятка плоскостей, и появившийся в углу экрана голубой (не в том смысле — он действительно голубого цвета) водитель этой штуковины радостно заявляет, что меня только что завербовали на жутко сложное дело. Как обычно бывает в таких случаях, вариантов не слишком много, убить этого парня не удается, несмотря на его жалобные крики "Отстань, я свой!", улететь от него некуда (и как меня в этот тупик занесло?), приходится соглашаться.

А дальше... Дело — труба. В смысле, что всю остальную жизнь, какой бы долгой и счастливой она ни была, придется провести в трубе. Цветастенькой такой, а что толку? В ней иногда будут мелькать шустрые и мелкие кораблики, попасть по которым так же трудно, как по комару, когда он мешает спать. Изредка встретятся комнаты, где надо уничтожить все неровности на полу, стенах и потолке (иногда в них можно узнать какие-то объекты, иногда — вообще полная абстракция). Похоже, любая неровность на гладкой стене — это оскорбление для программистов, так долго работавших над Великой Трубой, и надо им помочь, уничтожить эту гадость.

Время от времени в трубе попадаются магазины, в которых за деньги (их, в свою очередь, дают за уничтожение неровностей) можно купить что-нибудь полезное. Впрочем, выглядит магазин так же жутко, как и... обычная труба.

Управление — либо традиционное с джойстика, либо с клавиатуры (стрейфов нет, зато есть инерция, при столкновении со стеной аппарат останавливается на месте, а в свободном полете летит с заданной скоростью, регулируемой кнопками "+" и "-"). В целом получилось очень неудобно, в конце концов мы же не в космосе, а в трубе — и в итоге вписаться в поворот практически невозможно.

Немного арифметики

Имеется и игра на двоих (правда, один игрок обязательно с джойстиком и оба обязательно на одном и том же компьютере). Будем честны с самими собой: игра вдвоем — это хорошо, но плохую игру она вытянуть не сможет. Ибо самое страшное — скука, а ее в трубе много и чем дальше летишь — тем больше.

Теперь — о приятном. Количество способов отображения этого дива на экране подавляет всякое воображение (и кому какое дело, что 99% из них абсолютно бесполезны?). Налицо некие программные режимы: Ramp Emulation, RGB Emulation, MMX Emulation, в любом из них перечислены все возможные видеорежимы (от 320x200x8 до 1600x1200x32), есть и аппаратный HAL Direct3D, причем для сугубых гурманов можно вручную выставить, какие дополнительные функции (вроде сглаживания или аппаратного Z-буфера) в каждом режиме использовать. Увы, чуда от этого не происходит, с приемлемой скоростью работают те же самые низшие режимы, что и в других играх, а все остальное существует "для порядка".

Да, на заставке горделиво написано, что игра готова всего на 8%. Если подойти чисто арифметически — наверное, окончательный итог будет смотреться кру-уто, все-таки в 12 с половиной раз мощнее этой довольно жалкой "демки". Но я почему-то не верю. Дело — труба.

1. Здесь этот голубой парень нас завербует...

2. ...А этот фиолетовый продаст всякую всячину.

Месть спрайтов

Господин ПэЖэ

Esoteria

Сейчас я буду рвать, метать и издеваться над несчастными разработчиками (убогих зовут Mobeus Designs, их адрес: http://www.mobeus.com) по полной программе. Ибо люди, пытающиеся втюхать ТАКОЕ неповинным игрокам, причем не просто так, а за деньги, иного недостойны. У всего есть свои границы и у моего терпения — тоже. Учитывая, что предыдущая демо-версия этого чуда датировалась маем 1997 года (а планировалась вообще на декабрь'96) и за это время почти не изменилась, приговор окончательный и обжалованию не подлежит. Отстой дешевый, одна штука. А ведь год назад игра обещала быть MDK-киллером...

Prequel demo. Слово "prequel" — это такой новоязовый неологизм, по аналогии с "sequel" (то бишь "вторая серия"). Здесь, надо понимать, серия нулевая. Как задумано — так оно и получилось: абсолютно нулевая.

Геометрическая фантазия

Начну с графики. Я наконец-то нашел игру, где меня не утомило считать полигоны. Пальцев рук хватает с избытком. Ибо типичная комната оных полигонов имеет шесть: четыре стены, пол, потолок. Все остальное — спрайты, да, да, те самые, до эпохи исторического материализма созданные.





Что? "Дум", говорите, был спрайтовый? Правильно. Больше скажу: почти все хорошие игрушки были спрайтовые. Только вот есть махонькая такая загвоздка: ни в одной из них беднягу игрока не превращали в камеру, подвешенную на резинке за спиной у гигантского Спрайта Спрайтовича с пикселями размером в яблоко. И не заставляли любоваться головой в половину экрана, размером 10x10 квадратов. А вы знаете, как проще всего решить проблему внешнего вида нашего героя, возникающую, когда положение камеры свободно управляется мышью? Не знаете. А авторы знают — достаточно всего двух спрайтов. Один — вид сзади (применяется для углов от 0 до 45 градусов), а второй — вид сверху (для всех остальных).

Чтобы игрок в таких условиях видел, куда стреляет, ему даден лазерный прицел. Честное слово, кусок пластыря на мониторе выглядел бы эстетичнее и был бы ровно настолько же функционален. Хорошо хоть автонаводку оружия можно включить и успокоиться. Враги будут падать, как по команде "ложись!", и тут же рассыпаться в мелкую россыпь кубиков, стремительно исчезающую, чтобы не лежать одной и той же стороной к игроку, как это обычно делают спрайты.

Вообще, здесь все построено на символизме. Надо только понять, что вот эта кучка квадратов символизирует дерево, а эта — монстра. И все встанет на свои места, жаль только, что места эти одни из самых последних.

И это все?

Ладно, ладно, графика жуткая, управление кошмарное — может, монстры или архитектура порадуют? Или геймплей с сюжетом? Щаззз... Монстры больше всего похожи на мишени в тире, эдакие бегущие кабаны с гаубицей в одном месте. В том смысле, что если тебя кто-нибудь из крупных ребят увидит и успеет выстрелить — ты труп, и можно не трудиться уворачиваться, ибо их выстрелы легко проходят сквозь стены и убивают с любого расстояния (кстати, скорость бега нашего парня даже с прижатой клавишей "бег" просто черепашья). Зато если вражина задумается минуты на две (что они регулярно делают) — то можно не спеша нарубить его в капусту. Третьего не дано.

Архитектура... Вы когда-нибудь в коробке для обуви были? Вот вам и хороший пример архитектуры в Esoteria. Да, суть игры вполне под стать всему остальному: задача — обойти каждый закоулок в этой самой коробке и нажать с десяток кнопок, символизирующих разрушение всякой исследовательской техники. Как только нажата последняя — можно идти на выход. Все.

Разве что сюжет... Главный герой — суперсолдат, со встроенным крутым оружием, и его хочет украсть злостная корпорация. Со станции, где оного солдата в очередной раз модифицируют, персонал в полном составе при первой тревоге шустро эвакуируется, а ему и надо-то всего ничего — убить всех захватчиков, о чем недвусмысленно напоминают напиханные на каждом шагу компьютерные терминалы с посланиями от тех, кто успешно умотал в более безопасное место. Да, станцию после всего этого, разумеется, надо уничтожить.

И последнее, чуть не забыл: все изображения на этой странице — из версии с поддержкой 3Dfx, ибо жаль было портить внешний вид журнала. В программной версии все то же самое, но пиксели еще крупнее и отсутствует сглаживание. Что получается в результате, каждый может представить себе сам.



1. Оружие у нас того... В смысле, стреляет.

2. А эта куча квадратов символизирует деревья.

3. Это не россыпь кубиков, это труп врага. А рядом — наш, в процессе помирания, о чем говорит нежно-розовый цвет экрана.

Старые американские

Господин ПэЖэ

Первым, что я подумал, увидев название "Redneck Rampage Rides Again", было: боже, как же это напоминает паршивые американские боевики!.. Сначала "<Некто>", потом обязательно "<Некто> возвращается" и, наконец, непременный "<Некто> наносит ответный удар". И, памятуя о том, что сделано это чудо все на том же дюковом, его мать, движке, писать об add-on'е не хотелось вообще. Но потом я послушал звуковые треки, сделанные неким Mojo Nixon, — и наступил момент истины. Йи-и-их-х-у-у!

Redneck Rampage Rides Again



Что, ну, в самом деле, что можно сказать о третьей за год версии одной и той же игры?! Тот же код, та же графика, тот же сюжет и те же герои. Все в нее играли, все знают, что к чему. Кому первые две части нравились, тот и третью приобретет, а остальным даже и читать о ней будет лень, не то что в живую смотреть. Особенно, если мы примемся растекаться мыслию по древу. Но мы и не примемся, зато дадим аж две картинки, ибо выжать из старого "движка" вполне приличную графику явно было непросто.

Мы будем оскорблены

Итак, после классического Redneck Rampage был еще и Sucking Grits On Route 66, где Леонард и Бубба расшибли свою летучую тарелочку и теперь рвут когти, унося ноги от злобных инопланетян.

Все тот же engine под названием Build замучен до упора и расширен до неприличия. Добавили туда кучу новых вещей, оружия и персонажей. Оружие — отдельная песня, тут и метательные звездочки, а точнее, целые фрезы, и эдакий своеобразный арбалет, стреляющий не чем иным, как цыплятами, а чтоб лучше леталось, в одно место им засовывают брусок динамита, а уж самое крутое оружие, на цифре "0", я даже назвать не рискну — вон оно, на картинке вверху, сами смотрите.

Американский юмор брызжет через край. Душа радуется... При желании можно заглянуть на www.interplay.com и скачать Redneck Rampage Rides Again Cuss Pack, чтобы персонажи начали ругаться еще более неприлично. You WILL be offended, обещают разработчики, и я им верю.

Персонажи — ну что тут скажешь? По-прежнему своеобразные. Миляга девочка, cheerleader по профессии (как это по-русски? танцует, короче, в перерывах между таймами/периодами/геймами, развлекает болельщиков). Стопроцентный американец такую просто обязан подстрелить, особенно когда девочка начинает кидаться огненными бумерангами... Кролики? А что кролики? Рогатые — а с кем не бывает, уехал муж в командировку...

А вершина эволюции — это транспорт. Налицо мотоцикл и специальная машина с во-от таким винтом для охоты за летающими тарелками на болотах. Вообще, в каждом безумии должна быть своя система. В этой игре она есть — и на жуткую анимацию спрайтовых персонажей, доисторическую графику, кривоватое управление и прочие мелочи уже не хочется обращать внимание.

Очень атмосферно

Четырнадцать уровней, и все с милейшими именами вроде "Область-69", "Публичный дом" и "Земля Позора", убеждают, что игра не для детишек. Подтверждением тому служит издательское возрастное ограничение: "дети до 17 ни в коем случае...". Как вам, например, такая милая сценка: заплываем в кабину затонувшего самолета и пробираемся мимо изрядно попорченных водой и рыбами останков пассажиров в пилотскую кабину, дабы забрать очередной ключик.



Зато какие уровни атмосферные... Если дом — то с трубой. Если с трубой — значит, из нее идет дым. Если болото — то с комарами. И звук, волшебный звук. Доселе я такой кайф испытывал только в Quake (в первом, разумеется, с его падающими каплями и завывающим ветром, с NIN'овской Музыкой с большой буквы). Здесь все то же самое. Правильный звук в правильном месте, правильная музыка. Честное слово, это стоит многого. Только не подумайте, что стиль имеет хоть что-то общее с Quake, нет, тут только веселый стеб, сюрный, эпатажный, но жутко цельный и талантливый...

Кстати, старый "движок" — тоже не всегда трагедия. На P2-266 он отлично бегает в разрешении 1024x768, да и Windows 95 не требует, так что люди, все еще не прикупившие себе СуперПуперКомпьютер, вполне нормально смогут размяться на просторах Арканзаса. И это хорошо.



1. Как эти ребята играют — это что-то!

2. Наше секретное оружие девушке, кажется, по душе. Впрочем, бумеранг уже почти брошен...

Redneck Rampage Rides Again

Разработчик	**Xatrix Entertainment**
Издатель	**Interplay Productions**

Резюме
Стильная, цельная и довольно интересная стрелялка с позавчерашней графикой и великолепной музыкой.

Системные требования

ОС	**Windows 95/DOS 5.0+**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA,1 Мбайт**

Дополнительная информация
•220 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика (точнее, engine)	**33%**
Звук	**96%**
Сюжет	**69%**

Интересность
69%

Работа над ошибками

Господин ПэЖэ

Microsoft (не к ночи будь помянута) имеет одну мерзкую особенность — все, что она делает, обречено на успех, как бы трагично это ни звучало. Уж на что убога Windows 95 — а посмотрите, что стоИт на вашем компьютере... Мы немножко попинали пару номеров назад бета-версию MTM2, а теперь, пожалуй, придется исправляться — ибо релиз оказался вполне терпимой игрушкой, хотя до хватания звезд с небес ему далеко.

Monster Truck Madness 2



ногоуважаемый коллега Скар (ака Александр Вершинин) в своем "Первом взгляде" очень тонко отметил, что MTM2 не RPG. И был прав. Мы с вами будем проще. Признаем с самого начала, что это аркада, ладно? Не симулятор. Простенькая гонялочка. Собственно, потому превьюшка и была такой злобной — игра из другого жанра, где поворачивать надо не так, как хочется, а так как умеет автомобиль конкретного года выпуска. Только не подумайте, что я мелким и мягким продался: бочка дегтя, которую я всегда держу наготове, будет немедленно вылита в ту жиденькую ложку меда, которая ниже справедливости ради размазывается по журнальной странице. Итак...

Земля пиксельная, деревья — спрайты дешевые, да еще и очень слабо детализированные.

Monster Truck Madness, часть 2-я. Ездить будем на пикапах (не на джипах, как думал дорогой Скар, привыкший к своему "широкому"), элитных до такой степени, что для них даже есть особое название — бигфуты. Напомню, to pick up — поднять и увезти что надо и куда надо, а bigfoot — это снежный человек с во-от такими колесами, тьфу, ногами. Выглядят наши грузовички весьма симпатично (собственно, единственная симпатичная часть графики в игре). И, как и обещано, весьма монстрово: колеса выше крыши, да и сама крыша немалая.

Полигонус вульгарис

Как мне надоело писать (и как я сочувствую товарищам по перу!) о полигонах. И как мне надоело их считать... А куда денешься? Нельзя же вообще ничего о графике не сказать, правда? А сказать действительно нечего. Графика скучна. Скучна, как вчерашняя газета. "Нарисована и озвучена профессиональными программистами". Земля пиксельная, деревья — спрайты дешевые, да еще и очень слабо детализированные. Ландшафт больше всего напоминает Z.A.R. в минуты страсти (или даже его прототип — "демку" mars). Очень похоже на штормовое море, застывшее в самый ответственный момент.

Впрочем, сами машинки весьма полигонисты, по Гуро (или по Фонгу, кто их там разберет...) освещены и сглажены, колеса ходуном ходят, как и положено, — короче, весьма достойно смотрятся. Акселераторы, как обычно, налицо (забавно — зачем это Microsoft понадобилось отдельно поддерживать 3Dfx и PowerVR, когда ее родной и любимый Direct3D сам все должен делать?). Вокруг встречаются всяческие домики, столбы, барьеры, трехмерные, хотя и простенькие. Короче, жить можно, хотя и скучновато.

Поехали!

Да, зрелище красотой явно не блещет. Зато сам процесс заметно приятнее, чем кажется на первый взгляд. Итак, нам от Билла Гейтса дадено семь круговых трасс, четыре раллийных и три дефматчевых. Мало, явно мало, тем более что трассы маленькие и не слишком детализированные. Но, в конце концов, кто обещал много?

Столь измучившая коллегу Скара бага с невозможностью сесть в кабину и одновременно подержаться за руль исправлена, отныне там ровно три вида: от первого лица без отвлекающих подробностей, от него же, любимого, но с двумя циферблатами, а как вершина творчества — от того же самого лица, но уже сидящего в кабине и за рулем одновременно. Более того — желающие могут по отдельности отключать баранку и кабину. Чем не прелесть!.. Смотреть на машину снаружи — это любимое извращение приставочников — тоже поддержано, хотя кому и зачем это надо, лично мне не понять. Красиво, но абсолютно неиграбельно.

Вызов вертолета происходит автоматом, вовремя и со вкусом, если перевернешься. Выглядит неплохо, хотя и чересчур прикольно, особенно если им пользуются соперники. Летит себе над трассой пикапчик, неспешно и красиво, причем почему-то иногда чуть ли не через все поле.



1. Враг вблизи выглядит довольно размыто — ну и что? Враг должен быть далеко позади!



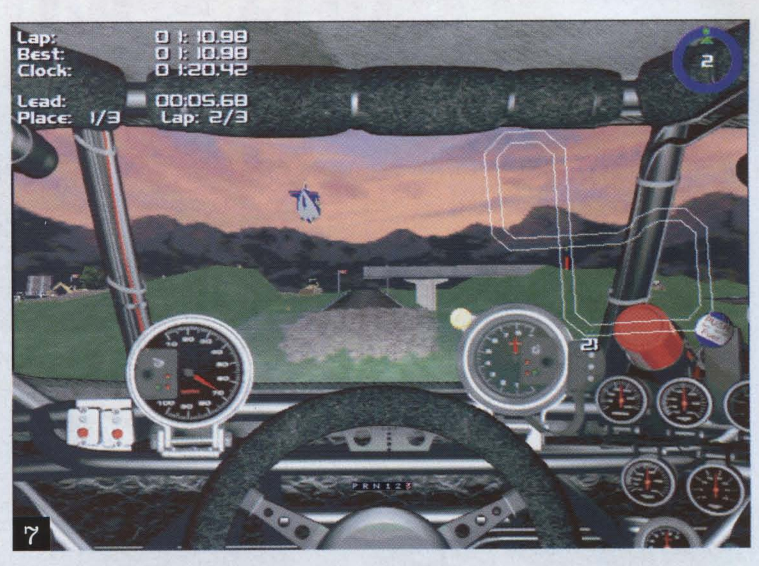
2. Не узнаете? А зря — это, голубчики мои, дерево, заклятый враг всего живого.



3. А чего вы хотели от гаража аркадного грузовика? Сход-развал?







Вообще, багов в логике много — если пикап не перевернулся, а, к примеру, встал на нос, вертолет не прилетит, не прилетит и под воду (да, под водой ездить можно, хотя и не нужно, ибо жутко медленно).

Control! I've got control!

Да, братцы, не надо допускать RPGшников в аркады. Они ведь в своих играх живут, а не развлекаются, — вот и мечтают найти там копию реальности. А ведь в нашем с вами мире все так просто, так чисто и ясно...

Машина ведет себя, как и положено тяжелому аркадному грузовику на гигантских колесах, подвешенных на рессорах с ходом минимум метр. Что под колесами — глубоко фиолетово, скорость от рельефа местности не зависит. Зато если уж опрокинулись — это надолго, пока спасатели не прибудут.

Управление — для идиотов, как в любой достойной аркаде. Радиус поворота грузовика прямо пропорционален его скорости — и никаких проблем. Перед поворотом надо просто глотнуть ФАНТЫ и смело тормознуть крутой грузовик, ровно до нужной скорости, причем заранее — ибо в момент торможения, как и предписано аркадному грузовику, эта штуковина вообще не желает никуда сворачивать. А эти божественные аркадные заносы!.. Спокойно, не сбавляя скорости, мы поворачиваем руль и плавно, не размышляя ни о чем и любуясь торжественно рассекаемым пейзажем, переходим в режим езды боком. Управление в заносе — абсолютное, главное здесь — не переборщить и не перейти в занос в обратную сторону.

Помните: попасть в ворота — это цель жизни. Конечно, круто, когда в них удалось прицелиться за полсотни метров, прижать педаль газа к полу и наслаждаться зрелищем отстающих соперников, но бывает это отнюдь не всегда. И лечится, увы, довольно трудно. Нужно тормозить. Плюнуть на руль, бросить его и забыть, и тормозить, тормозить и еще раз тормозить. А потом бросить тормоз, нажать на газ и начать рулить. Ибо автомобиль этот хорошо управляется только в те моменты, когда скорость еще не очень большая, а газ зажат до отказа. Хорошему тяжелому аркадному грузовику так на роду написано.

Это делается так

Есть в России две проблемы. И в MTM2 их ровно столько же. Первая — как и положено, дороги. В смысле, что их плохо видно, а пропущенный чек-пойнт фатален для всей гонки. Но это решается одним движением, кнопка Tab — и на экране в лучших думерских (точнее, джедайских, ну да ладно) традициях появляется прозрачная карта, на которой даже показано положение всех машин. Если запомнить расположение ворот (а это само по себе не так уж сложно, ибо они стоят в ключевых местах и не слишком многочисленны), то при желании можно срезать примерно половину расстояния (что, кстати, и делают роботы-соперники на самом высоком уровне сложности), благо, как я уже сказал, машине все равно, что под колесами.

А вторая проблема — деревья. В отличие от честных полигонных объектов (полигоны, я вас люблю!) эти идиотские спрайты страшны, как смертный грех, причем во всех смыслах. Они не только уродливы и состоят из пикселей размером как минимум в пару дюймов, но еще и абсолютно, тотально, полностью неуничтожимы. Если телеграфный столб, вдвое более толстый, мой пикап сносит, не замедляя хода, то деревце останавливает машину полностью и навсегда — никакие повороты колес не спасают, только задний ход, и потеря кучи времени.

Зато местами встречаются классные шоткаты, которые требуют немалого мастерства. Например, длинный залитый водой овраг можно объехать справа по узенькой террасе, если суметь потом с нее спрыгнуть, не перевернувшись, а недостроенный мост — лучшее место для прыжков, экономящее секунд пять, не меньше. Говорят, еще секретные уровни есть...

Сеть по-Microsoft'овски

Так жить нельзя. Так программировать нельзя. Так вообще ничего нельзя. Да, M$ (точнее, Terminal Reality, но — какая разница?) сделала радиосвязь между участниками — и что? Зато отсутствует синхронизация. Как вам, к примеру, такое: если у меня установлена высокая детализация, дорогу может преградить поезд, а если мои соперники поставили себе низкую — у них поезда не будет. Если нажать паузу — результаты на моей машине и на машине соперника будут показаны разные. Если не все игроки, решившие поиграть, успели запустить программу, прежде чем "главный", компьютер которого будет сервером, нажмет кнопку "поехали", остальные увидят сообщение об ошибке, а те, кто прошляпил, никуда не поедут. Если кто-нибудь нажмет кнопку, пока считаются результаты, вся игра накроется. Общаться текстом по IPX лучше не пытаться — обещаны проблемы. И так далее и тому подобное. Нет, спасибо, я уж лучше в Unreal...

Что под колесами — глубоко фиолетово, скорость от рельефа местности не зависит. Зато если уж опрокинулись — это надолго...

Monster Truck Madness 2

Разработчик	**Terminal Reality Inc.**
Издатель	**Microsoft**

Резюме
Тяжелый аркадный грузовик с хорошим управлением, но жуткой графикой и кучей программных недоделок.

Системные требования

ОС	**Windows 95/NT**
Процессор	**Pentium 90** (рек. 133)
Память	**8 Мбайт** (рек. 16)
CD-ROM	**2x** (рек. 4x)
Видеосистема	**SVGA, 1 Мбайт**

Дополнительная информация
- Рекомендуется ускоритель на базе Voodoo Graphics или PowerVR
- 20 Мбайт на HDD
- Trial-версию игры (17,6 Мбайт) можно найти на сайте разработчика по адресу: www.terminalreality.com

Рейтинги

Графика	**49%**
Звук	**50%**
Сюжет	**40%**

Интересность
65%





4. Мама миа, судя по этому lens flare, мы смотрим на мир через подзорную трубу...
5. Достопамятная стоянка на носу.
6. Погоды бывают разные: дождь, туман, темнота. Опять же кромешной ночью приходится...
7. Полет с видом на дирижабль. Вот это, справа — та самая карта, которая поможет не потеряться.
8. Да, да, и еще раз да — именно так и выглядят записи игр. Акселератора здесь не положено.

Детям до 16 читать воспрещается. Но я не виноват — это все Cryo...

Больше секса!

Господин ПэЖэ

Лара, девочка моя, прости, что беззастенчиво полировал твои красоты глазами, прости, что изменял тебе с безымянными космическими десантниками! Обязуюсь платить алименты до конца жизни, только позволь вернуться в семью и защити от этой жуткой бабы!

Pax Corpus



1

2

Pax Corpus	
Разработчик	Cryo
Издатель	Cryo
Резюме	
Абсолютно жуткая графика, сюжет, код. Все, самое поганое, что только имелось за душой у разработчиков, было брошено в погоню за удаляющейся фигурой Лары Крофт.	
Системные требования	
ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 166/90 (без ускорителя, 320x200/с ускорителем)
Память	16 Мбайт
CD-ROM	2x
Видеосистема	SVGA (рек. ускоритель)
Рейтинги	
Графика	21%
Звук	55%
Сюжет	40%
Интересность	**40%**

Все мы люди, все мы человеки, все кушать хотим. А вот ребятам из Cryo Interactive Entertainment, похоже, этого самого покушать не давали несколько лет подряд. Иначе откуда такая нездоровая тяга к деньгам, ради которой можно забыть обо всем и вся?

Жертва пагубной страсти

Понять их, конечно, можно: популярность милой Ларочки Крофт среди тинейджеров, осознавших радости взросления, измеряется вполне кругленькими мегадолларами, и грех упускать такой случай урвать под шумок сотенку-другую тысяч.

Одна беда: в команду разработчиков забыли пригласить нескольких человек — дизайнера, программиста и сценариста, в остальном ничего. Менеджер толковый. Модельки неплохие. Статичные картинки выше всяких похвал — прям как с рекламы садомазохистского секс-шопа. А вот когда до игры дело доходит — есть проблемы. Крупные и много.

Про сюжет, пардон, рассказывать не буду: изобрели устройство для контроля за мозгами, а оно, того и гляди, попадет в плохие руки... Убей их всех — вот и сюжет.

Об этике и эстетике

Может быть, не так уж все это и важно, но я старенький, люблю позанудствовать перед камином, так что потерпите. Итак, вместо "озвученной профессиональными программистами" игрушки мы получили "написанную профессиональными художниками". Да, разница есть, как между ударом в лоб и по лбу. Но больно все равно одинаково.

Итак, "движок" слаб настолько, что для его шевеления хоть с какой-нибудь разумной скоростью было принято смелое дизайнерское решение: обводим вокруг нашей милашки с круглой попкой (на каковую озабоченные покупатели только и будут таращиться) круг радиусом пять метров, а за его пределами все погружаем в темноту и, следовательно, не рисуем. Это позволило добиться феноменального успеха — без ускорителя можно играть в 320x200 на Pentium 166. Но не рекомендуется, ибо притормаживает... А рекомендуется докупить Voodoo и увидеть каждый пиксель в пределах этого пятиметрового круга.

Да, о пикселях. Я не зря их упомянул. Они, если уж у нас имеется ускоритель, становятся толстые, красивые, ну, не такие, как филейные части нашей героини, но все равно очень даже симпатичные. Прям как в старые добрые времена, когда все жили в 320x200.

Об эротике и эргономике

Не знаете, что такое эргономика? Понимаю, с кем не бывает. Первую часть заголовка тоже объяснять надо? А-а, сами объяснить хотите? Это хорошо, это правильно. Итак, эргономика суть наука о том, как надо делать вещи, чтобы ими было удобно пользоваться. Хорошая штука, полезная, но ребята из Cryo, как понятно из названия их конторы, провели последнюю пару столетий в замороженном виде и о таких тонкостях явно не слышали. Зато либидо накопили — выше крыши.

Милая девушка (неужели motion capture? вряд ли, живые так не ходят) с лицом плохо побритого Чингисхана и фигурой незабвенной Лары управляется весьма мудро и продуманно. А главное — очень эротично. Сразу порекомендую заинтересованным: если прижать Shift и начать вращение влево (вправо смотрится куда хуже), получаем в качестве бонуса неплохой танец живота. А если зажать PgDn... Впрочем, вон она, эта поза, на скриншоте, прямо из Кама-Сутры срисована.

Ну да ладно, я про управление, собственно. У него есть два больших достоинства. Первое: оно есть. Ведь могли бы и не дать — девочку и без него видно. И второе: прием под кодовым названием "Hastalavista, baby!" отлично работает. Название взято из любимого метода разборок незабвенного Арни в роли Терминатора: встать в полный рост, взять в руку пушку и спокойно идти в сторону врага (увы, на бегу стрелять дамам непозволительно).

В этой, стыдно сказать, игре увидеть, куда ты стреляешь, невозможно — круг света маловат. А вот услышать стоны трупов, на которых еще при их жизни среагировала могучая система автонаводки нашей лапушки, можно и из темноты. Легко и артистично. Да, кстати, девочка еще и драться умеет, но позы, которые она при этом принимает, явно не для нашего журнала, извините.



3

1. Главная героиня, какой ее хотели видеть авторы. Жаль, не вышло.
2. Здравствуйте, пиксели! Я вас помню еще со времен 320x200!
3. Эта поза из Кама-Сутры называется "уклоняемся вправо", выполняется нажатием PgDn.



Чикаго, 1932:
Дон Капоне





SNOWBALL
INTERACTIVE

**Что лучше — вагон песка или вагон детей?
Вагон детей — его можно разгружать вилами.**

Треугольная кровь

Господин ПэЖэ

Flesh Feast

В черном-пречерном царстве, в черном-пречерном замке жил-был черный-пречерный король. Вышел он однажды в черный-пречерный сад, идет мимо черных-пречерных лесов и лугов и тихонько про себя бормочет: "Узнал бы, какая зараза додумалась здесь покрышку сжечь, давно бы голову отрубил..."

Они хотели нас напугать. Они потратили на это уйму денег и сил, они сочинили душещипательные рассказики из серии "Злобные мертвецы поднялись из могил и пошли пожирать еще живых, но уже деморализованных". Они даже записали несколько чавкающих звуков и замаскировали убогость "движка" не серым, а черным туманом. Но почему, почему я не боюсь? Почему мне хочется найти того, кто сжег покрышку, и отрубить ему голову? Да потому, что пугать тоже надо с умом.

Куда идем, куда заворачиваем?

Вообще, тенденция в компьютерных играх прослеживается. Своеобразная такая тенденция. Чем дальше — тем должно быть страшнее. Больше КРОВИЩИ, больше трупов, больше рваных, резаных и колотых ран, больше глаз, вытекающих, взлетающих в воздух, удивленно глядящих на мир из самых неожиданных мест. Понятно, кому и зачем это нужно — в конце концов бульварная, она же желтая, пресса делает на трупах большие деньги, почему бы игровой индустрии не заняться тем же?

Наверное, само по себе это не плохо и не хорошо. Рынок, елки-палки, что покупают — то и продают. А вот то, что вместо качественных произведений жанра ужасов все чаще и чаще попадаются такие, как Flesh Feast, действительно настораживает.

Урок прикладной вивисекции

Огромные пустые поля, на них стоят огромные прямоугольные коробки, символизирующие дома. Местами посреди полей разложены орудия убийства — обрезки труб, топоры, бензопилы, лопаты, ружья, автоматы "Узи" и прочая мелочевка. Наш мужик (а в "стратегическом режиме", гордо называемом так за возможность елозить мышью по всему полю, бегают аж целых четыре мужика) со скоростью черепахи должен проползти два-три раза через всю карту, собрать один или два предмета, отнести их куда-нибудь и там нажать кнопку Use, после чего откроется дверь и можно пойти на следующий уровень. Здорово, правда?

Если бы не добрые авторы, положившие файлик с описанием, что найти и куда отнести, прохождение каждого уровня занимало бы пару часов неспешных прогулок из одного конца поля в другой в поисках волшебной комбинации нужного объекта и нужного места (ибо рюкзак у нас всего на десяток предметов). К счастью, при некотором навыке и известном порядке прохождения можно обойтись 15-20 минутами мучительного ожидания, пока герой доберется куда надо.

Монстры — не более чем детали пейзажа, ибо движутся примерно вдвое медленнее игрока и всегда строго по направлению к нему (независимо от уровня сложности). Вокруг игрока наблюдается небольшой шарик с нормальным уровнем освещенности, но чуть дальше все теряется в густом черном тумане.

А особый прикол, для тех, кто понимает, — это остроумное решение проблемы "дважды трупов". В самом деле, убивать мертвых — занятие странноватое. И придумали хитрые программисты следующий ход: "убитый труп" лежит некоторое время на земле, потом в нее погружается, и... И там оживает снова! Но наружу уже не выходит — на одной из карт за мной минут десять бродила торчащая из земли рука (или это была нога?), а при очередном глюке камеры (каковая спокойно залетает внутрь земли и зданий, показывая абсолютную пустоту внутри) я даже увидел этого монстра целиком. Ему там явно было хорошо.



Звук ужасен (не в смысле страшен, а в смысле плох), полигонов очень мало, так что человек похож на куклу (ускоритель этой штуке, несмотря ни на что, не помешает, в программном варианте она тормозит даже на P-II. Кровь — это пара десятков здоровенных красных треугольников, вылетающих в момент тесных объятий.

Какой ужас... Меня все-таки напугали. Пусть не игрой, так хоть перспективой развития индустрии...



1. Для слабых глазами: главный герой с бензопилой размышляет о пользе спасения второстепенного персонажа.
2. А так здесь выглядит кровь...

Flesh Feast

Разработчик	**Ingames Interactive AS/UK**
Издатель	**SegaSoft Networks**

Резюме
Медленная и печальная бродилка, с уклоном в квест, изо всех сил пытающаяся проползти в почетный жанр 3D-шутеров. Внимания недостойна ввиду полного отсутствия графики, сюжета и кровищи.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** (рек. 200)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA,** (ускоритель)

Дополнительная информация
• Web-страница этой замечательной игры: http://www.fleshfeast.com

Рейтинги

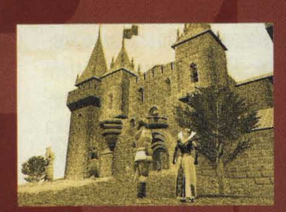
Графика	**20%**
Звук	**20%**
Сюжет	**20%**

Интересность
10%

R P G

Ultima: Ascension	Baldur's Gate	Final Fantasy VII

Ultima: Ascension



Первая информация об UA была впечатляющей: новенький трехмерный "движок", возможность установить камеру в любом ракурсе и вращать ее, возвращение командной, то есть "партийной" схемы, богатая система параметров персонажей. Будущее в самых радужных тонах...

Baldur's Gate



Похоже, выпуск этой демонстрационной версии Baldur's Gate стал первой ошибкой доктора Рэя Музика (dr. Ray Muzyka) в безукоризненной до настоящего времени маркетинговой политике Bioware. Пойдя на поводу у нетерпеливых пользователей, Bioware выкинула в Интернет демо-ролик... девятимесячной давности.

Final Fantasy VII



...А помните тот случай, когда европейцам и американцам продавали майки с надписью на японском языке "Я глупая белая обезьяна, которая даже не может прочитать написанное на собственной на майке"? Короче говоря — теперь на PC появилась Final Fantasy VII.

Александр "Скар" Вершинин

Два слова: "диплом" и "ГОС". Понятно? Ну а что касается отдела, то новости в основном неутешительные. E3 окончательно доказала, что со столь ожидаемой Ultima: Ascension что-то не так. Все щупавшие говорят, что продукт не является ролевой игрой. И далее самое убийственное: если сравнивать игру с ее настоящим прообразом, TR, то девушка Лара выигрывает! И куда полез Origin?

Далее. Обещанный на 15-е мая Hexplore так и не появился. Более того, игра не отметилась даже в списках на выход всезнающего магазинчика EBWORLD. Так нельзя! Отдайте игру!

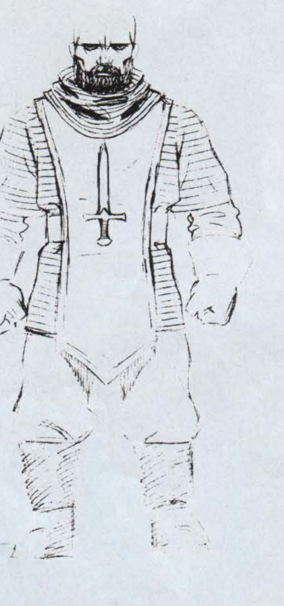
Baldur's Gate объявлен (неофициально) лучшей RPG выставки E3. Даже несмотря на отвратительный ролик. Повезло им.

И еще. Этот месяц ознаменован заявкой сразу двух игр по толкиенистской тематике. Всем хочется побыть хоббитом — мир сходит с ума. Ну что ж. Мы последуем за миром.









Сплошные неприятности

Наблюдать за метаниями фирмы Origin становится занятием все более и более интересным. Не успел утихнуть скандал с Ultima Online, проектом, оказавшимся, по мнению ожиревших американских потребителей, не совсем тем, что было разрекламировано, как подоспел новый казус. Разрешив широкой публике доступ к телу своей новой игры **Ultima: Ascension** (речь пока идет только об информации), Origin, очевидно, не ожидала, что любопытствующим массам также станут известны некоторые совершенно нежелательные подробности. Например имена покинувших команду разработчиков UA.

Так что же происходит? Законный вопрос. Оказывается, всего за несколько месяцев из Origin ушли пять или шесть человек, каждый из которых занимал не самое последнее место в проекте. Последним, самым мощным ударом стало решение о переходе из Origin в Ion Storm человека по имени Robert White, ведущего дизайнера (!) Ultima: Ascension. Официальная дата релиза игры — конец 1998 года. Как видите, совсем не лучшее время менять одного из главных людей проекта.

Программисты и дизайнеры, сбежавшие из царства Лорда Бритиша (он же Richard Garriott), в один голос твердят про "потерю истинных ценностей игровой серии Ультима", "единственное стремление компании — "срубить побольше капусты" и "полное несогласие с политикой и решениями, принимаемыми мистером Гэрриотом". От UA отвернулся даже Ultima Dragons, клуб самых фанатичных поклонников серии, основанный много лет назад. Origin осталась практически без поддержки общественности. И если к Ultima Online негативно отнеслась в основном пресса (часть ее, разумеется), то UA внушает некоторый скептицизм всем без исключения.

Первая информация об UA была впечатляющей: новенький трехмерный "движок", возможность установить камеру в любом ракурсе и вращать ее, возвращение командной, то есть "партийной" схемы, богатая система параметров персонажей. Будущее в самых радужных тонах.

И вот, начиная с января этого года, UA стала постепенно терять разрекламированные в прессе "бонусы". Первым умер "движок". Разработчики UA, по не вполне понятным причинам, решили фиксировать камеру за спиной Аватара, запретив поднимать ее и, таким образом, симулировать привычную для серии Ultima изометрическую проекцию. Неприятный удар. Следующей жертвой убийц из Origin стала партия персонажей. На семейном совете Origin было решено, что расчеты, необходимые для правильного управления сразу несколькими персонажами в условиях full 3D-мира, несколько сложны для программистов фирмы. В результате, в подчинении игрока остал-

Программисты и дизайнеры, сбежавшие из царства Лорда Бритиша, в один голос твердят про "потерю истинных ценностей игровой серии Ультима".









ся один Аватар. Подозрения об истинном положении дел проекта стали крепнуть. Все жирные точки над UA поставила выставочная демонстрационная версия игры, показанная на E3. Так слушайте же наш пересказ того, что увидели счастливцы!

Отзывы о графическом engine' Ultima: Ascension практически идентичны. Несмотря на отсутствие внешнего лоска, присущего хотя бы Unreal, UA выглядит очень убедительно (см. наши шоты). Красивые полигональные объекты, великолепные текстуры... Далее по списку. Потом следует самое ужасное суждение: UA очень похожа на... Tomb Raider! Официальный пресс-релиз Origin *более не называет игру ролевой*. В рекламном листке черным по белому значится *"аркадно-приключенческая"* (action-adventure). Хочется воскликнуть "Позор джунглям!", правда? Впрочем, не стоит торопиться — еще рано. Из того же рекламного листка мы узнаем, что в игре *нет статистики героя* как таковой, а также подозрительно *отсутствуют любые упоминания об inventory system*. Набираясь опыта, Аватар "будет выглядеть по-другому, иначе ходить, применять новые приемы в бою". Не смешно.

О магии. Вы сможете либо запоминать заклинания, либо изготовлять и использовать магические эликсиры. Каждому spell'у, а их более 40, предшествует уникальный пасс руками (смотрите, он взмахнул левой ручкой!). Кажется, теперь понятно, на что именно уходит рабочее время программистов Origin.

Единственная вещь, которая пока не подверглась особым изменениям, — это сюжет. Аватар возвращается в родной мир и видит, что он контролируется давним соперником, Guardian'ом. На месте восьми shrine'ов теперь высятся зловещие колонны, высасывающие из мира жизненную энергию. Разумеется, Аватару уготована судьба спасителя всего живого. Ради разнообразия вам будут доверять управление и другими героями — Shamino и даже Lord British'ем, но ненадолго.

Ed Del Castillo, продюсер UA, недавно обвинил фанатов "Ультимы", в том числе и Ultima Dragons, в распространении лживых слухов. Мол, своей паникой они мешают команде разработчиков UA делать красивую, привлекательную и интересную игру для миллионов пользователей. Весьма интересное заявление от продюсера серии, которая никогда не претендовала на звание "ширпотреба" и не гналась за миллионными тиражами. Кажется, некоторым людям в Origin не дают спать мысли об Eidos и ее ручном зверьке по кличке Лара.

Нет слов, сейчас проект Ultima: Ascension выглядит не лучшим образом с точки зрения ролевой игры. Но для вынесения хоть какого-то твердого диагноза нужно хотя бы осмотреть пациента. Так что будем ждать полноценную демо-версию игры, которую Origin обещала выпустить незадолго до релиза.

Baldur's Gate: дубль первый

Пока Origin шокирует общественность внешне похожей на Tomb Raider демонстрационной версией Ultima: Ascension, Bioware приготовила свой собственный сюрприз. Неинтерактивная "дема" (Non-Interactive Demo) **Baldur's Gate** совсем недавно стала доступной для всех заинтересованных обитателей Интернета.

Похоже, выпуск этой демонстрационной версии Baldur's Gate стал первой ошибкой доктора Рэя Музика (dr. Ray Muzyka) в безукоризненной до настоящего времени маркетинговой политике Bioware. Пойдя на поводу у нетерпеливых пользователей, Bioware выкинула в Интернет демо-ролик... девятимесячной давности. И, как результат, просительные стоны сменились хором недовольных голосов.

Руководитель проекта доктор Музика сразу заявил, что NID Baldur's Gate сделана на базе старой версии графического "движка". Что большинство анимаций уже заменено, усовершенствованы спецэффекты заклинаний, введен true line of sight. Но выпуск новой NID, способной продемонстрировать все реальные возможности Baldur's Gate, отложит релиз игры, намеченный на начало сентября, на несколько недель.

Остается лишь пристально рассматривать устаревший вариант. Игровая графика значительно отличается от показанного на ECTS'97 варианта. Модели персонажей стали намного меньше,



вплотную приблизившись к "стандарту Diablo". Окружающий мир детализован не хуже любого образца из серии Ultima, но отличается особым лоском и вниманием к подбору палитры. Что касается размера вселенной Baldur's Gate, то авторы обещают около 10000 экранов (на поверхность приходится лишь 3500 экранов, а остальное — на подземелья), что составляет примерно две трети мира Ultima Online. Мало, скажете вы. Но вам не придется делиться с тысячей других пользователей!



Похоже, выпуск этой демонстрационной версии Baldur's Gate стал первой ошибкой доктора Музики в безукоризненной прежде маркетинговой политике.

NID оставляет неоднозначное впечатление. Во многом этому способствует полное отсутствие AI и некоторое однообразие в движениях героев. Ролик склеен из нескольких коротких сюжетов, иллюстрирующих различные боевые ситуации: поединок магов, рукопашная с орками и так далее. Четко







видно, что каждый раз "работает" только один персонаж. Когда пользователь дерется выбранным героем, остальные лишь уныло стоят на месте, не предпринимая никаких осмысленных действий. Очень похоже на кукольное представление. Жестикуляция перед активированием заклинания не отличается разнообразием. По сути дела, все маги странно размахивают руками, словно вращая педали невидимого игроку велосипеда. Зрелище не для слабонервных.

Все сообщения сходятся на том, что игра станет абсолютным хитом. Тем более что через два-три месяца после релиза будет готов первый add-on pack.



Тем не менее игра обладает своим чувством юмора, причем довольно мрачным. Скажем, демонстрируется опасность ношения plate mail в грозу. Как только один из мореплавателей говорит другому, что носить панцирь в грозу является идей достаточно глупой, молния разносит несчастного на атомы. Не хуже смотрится и маг, швыряющий fireball в толпу гоблинов, окруживших рыцаря. Волна огня сметает все, включая попавшего в беду ратника. Не хватает лишь возгласа "О-опс!" за кадром.

А тем временем предварительные отзывы попробовавших Baldur's Gate на E3 заставляют считать NID просто неудачной шуткой. Все сообщения сходятся на том, что игра станет абсолютным хитом. Тем более что через два-три месяца после выхода Baldur's Gate будет готов первый add-on pack, продолжающий сюжетную линию BG.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
АЛЕКСАНДРОМ ВЕРШИНИНЫМ
и
РОМАНОМ КОСЕНКО
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Трое в лодке

The Lady, The Mage, and the Knight. Странное название. Пожалуй, самое диковинное за последнее время. Забавно и то, что разработкой этой ролевой игры занимаются сразу две группы авторов — хорошо знакомая нам бельгийская Larian Studios (вы наверняка помните ее чумовую стратегию Led Wars) и датская Attic (та самая, которая сделала Realms of Arkania). Ну а базой для создания компьютерной RPG является настольная RPG от Fantasy Products.

Уже само название игры подразумевает некоторые ограничения при выборе персонажей. И действительно, кроме Лучника, Мага и Рыцаря вам никого не предложат. Впрочем, партия из трех упомянутых героев достаточно сильна, чтобы справиться с любыми трудностями.

На территории островного княжества начинают происходить странные вещи. В деревнях вспыхивает чума, урожаи погибают, а орды монстров нападают на мирных жителей деревень и городов. Более того, шторм невиданной силы неизбежно преследует и топит все суда, которые пытаются уйти от берегов несчастного острова или приблизиться к ним. Слухи о неприятностях в княжестве достигают трех искателей приключений, которые намереваются избавить остров от зла и таким образом обрести славу и богатство. Они случайно встречаются в пути и уже не расстаются. Теперь это единая команда.

Если посмотреть на картинки из проекта LMK, то можно решить, что это очередной Diablo-клон с весьма неудачно подобранным видом. Действительно, игровая камера находится в несколько нестандартном положении, за что уже получила название "полуизометрической проекции". Несмотря на это, графический engine LMK обладает достаточно необычными для жанра спецификациями: держит разрешения от 640x480 до 1024x768 в шестнадцатибитном цвете, реальное освещение, отражение света и отражения в воде и даже "цветной" туман. Все вещи, надетые на "куклу" (paperdoll) героя в inventory-экране, будут видны и на модели персонажа непосредственно в игре. В зависимости от вооружения героя изменяется его анимация в бою.

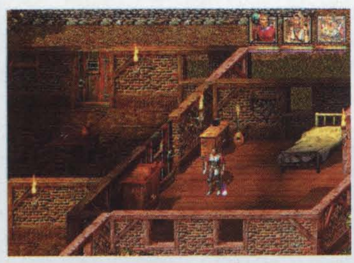




Карта мира содержит около 10000 (удивительное совпадение!!!) игровых экранов в разрешении 640x480. Мир не разделен на отдельные этапы/уровни, а потому не нуждается в периодической долгой подгрузке. Герои могут путешествовать как вместе, партией, так и по отдельности, причем переключение с одного персонажа на другой происходит мгновенно. Кстати, AI позаботится о том, чтобы оставшиеся без вашего присмотра герои смогли защитить себя в случае внезапного нападения.

Упоминание AI влечет за собой огромный список интересных свойств игрового мира. LMK не опирается только на чистое действие, как Diablo. Совсем наоборот, мир богато населен NPC и монстрами, которые живут собственной жизнью вне зависимости от вашего присутствия неподалеку. Монстры нападают не только на вас, но и дерутся друг с другом. Зачастую вы сможете быть сторонним зрителем сражения, чтобы потом добить победителя и забрать добычу себе. Впрочем, с монстрами можно побеседовать и убедить их, что нападать на вас — затея глупая и рискованная. Между тем авторы заявляют, что монстры обладают абсолютно такой же системой характеристик, как и ваши герои. А это значит, что помимо таких параметров, как strength, intelligence и violence, они обладают нехарактерными superstition, curiosity и, конечно, violence. Иначе говоря, излишняя суеверность NPC-персонажа помешает ему пойти на кладбище вместе с вашей партией, а избыточная жестокость воина в бою может обратить в бегство оставшихся в живых противников.

NPC также будут расположены к общению с вами. Уже сейчас LMK может похвастаться 80 личностями, каждая из которых имеет собственные цели в иг-







ре, равно как и определенное отношение к вам. Более того, NPC мужского пола охотнее общаются (а значит, разбалтывают больше сведений) именно с леди Лучницей, а не с огромным и грубоватым Рыцарем. Расположив NPC к себе, вы сможете не только добыть новые знания, но даже произвести натуральный обмен вещицами.

Работа над игрой ведется полным ходом, и авторы обещают ее появление в магазинах уже к концу этого года. Скорее всего, датой выхода станет Рождество, самый любимый праздник всех разработчиков мира.

Blizzard'ы продолжают "колоться"

...Не без удовольствия продолжаем повествование о **Diablo 2**, начатое в прошлом номере .EXE.

Итак, налицо четыре эпизода или акта, как любят называть их Blizzard'ы, а именно: лес, храм, город и подземелье — каждый из них уникально оформлен и стилистически соответствует своему названию. Процедура прохождения первого "акта" (он уже почти готов) будет состоять из последовательного выполнения шести квестов. Вообще, квестов будет достаточно много и сами они станут значительно сложнее. В связи с этим у вас появится возможность нанимать себе помощников для совместного выполнения особо опасных заданий.

Канет в лету n-минутное просиживание перед монитором в ожидании загрузки нового уровня. Уровни будут загружаться мгновенно, вернее не будут загружаться вообще. Все игровое пространство в пределах одного акта и будет одним огромным уровнем. Также изменится принцип определения "поля зрения". Теперь, для того чтобы увидеть все, что находится в комнате, недостаточно просто войти в нее. Необходимо, чтобы объект действительно находился в прямой видимости и не был загорожен другими предметами. Небольшое огорчение постигнет любителей расстреливать противников издалека, не вступая с ними в тесный контакт. Отныне все луки и арбалеты будут иметь ограниченное количество боеприпасов (стрел и болтов соответственно). Вам придется помнить об этом и вовремя пополнять их запасы.

Значительно улучшена визуальная часть игры: флаги развиваются по ветру; фонтаны и водопады наполнены прозрачной водой; за ярким днем, как и положено, последует темная ночь; все предметы, надеваемые вами на своего персонажа, мгновенно отображаются на его фигурке. И это лишь начало, впереди еще более полугода работы, и что за это время придет в голову дизайнерам Blizzard не знают даже они сами.

Под очередную доработку попал и социум монстров — теперь в нем образована четкая партийная иерархия. Например, главой партии Fallen'ов объявлен некий Fallen Shaman, за безопасностью которого следят все остальные Fallen'ы, явно не желающие остаться без любимого начальника. Впрочем, это нежелание вполне обосновано, ведь Shaman с недавних пор наделен способностью возвращать в строй погибших подчиненных...

Значительно улучшена визуальная часть игры: флаги развиваются по ветру; фонтаны и водопады наполнены прозрачной водой...



Примерные даты релизов ролевых игр

Название	Дата	Разработчик/издатель
Anachronox	зима 1998	ION Storm, Eidos
Ancient Evil	июнь 1998	Silver Lightning Software
Asheron's Call	осень 1998	Microsoft
Baldur's Gate	сентябрь 1998	Bioware, Interplay
Deus Ex	1999	ION Storm, Eidos
Diablo 2	зима-весна 1999	Blizzard
Dragonflight	зима-весна 1999	Grolier Interactive
Elysium	1999	Cavedog
EverQuest	осень 1998	Sony
Fallout 2	октябрь 1998	Interplay
Final Fantasy 7	лето 1198	Eidos
Good & Evil	1999	Cavedog
Hexplore	июнь-июль 1998	Infogrames
Lands of Lore 3	1999	Westwood, Virgin
Legend of Five Rings	1999	Activision
Middle Earth	осень-зима 1999	Sierra Online
Planescape	1999	Interplay
Quest for Glory 5: Dragon Fire	сентябрь 1998	Sierra Online
Return to Krondor	осень 1998	Sierra Online
Revenant	осень 1998	Eidos
Soulbringer	1999	Gremlin
Stonekeep 2	1999	Interplay
Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness	октябрь 1999	Virgin
The Elder Scrolls 3: Morrowind	1999	Bethesda
The Lady, The Mage, and The Knight	осень-зима 1998	Attic Entertainment
Third World	осень-зима 1998	Activision
Ultima: Ascension	1999	Origin
Wizardry 8	зима-весна 1999	Sirtech

Фантазия на пределе

Александр Вершинин

Final Fantasy VII

Ох уж эти японцы! Люди безмерно остроумные и изобретательные. Популяризаторы небоскребов, томагучи, смертельно ядовитых мультиков и бомб в метро. Именно с их легкой руки в московской подземке зазвучали объявления "Не забывайте ваши вещи", а весь мир сходит с ума, ежедневно подкармливая четырьмя кнопками пару микросхем. А помните тот случай, когда европейцам и американцам продавали майки с надписью на японском языке "Я глупая белая обезьяна, которая даже не может прочитать написанное на собственной на майке"? Короче говоря — теперь на PC появилась Final Fantasy VII от Squaresoft.

Вы, наверное, уже предвкушаете очередной накат на японские мультфильмы "аниме", огромные голубые глаза, отсутствующий нос и дурацкие прически? Ну так вот, его не будет. После очередной подобной акции пришло слишком много мягких, но укоряющих писем, детально (очень подробно) объясняющих достоинства японской мультипликации. Стало ясно, что таких обижать не стоит. Да здравствует "Dark Wing Duck" и "Pinky and the Brain" — классика в черном!





Цок-цок

О "самой любимой приставочной ролевой игре" ходили легенды. Свирепыми табунами они кочевали с одного PC'шного игрового сайта на другой, передавая лишь одну весть: ждите, скоро будет! И вот наступил май, и пришла демо-версия.

Есть несколько способов привлечь внимание человека. Один из самых надежных заключается в том, чтобы дать ему по голове чем-нибудь очень тяжелым. Например большой куклой (таких лет пятнадцать назад продавали по всей стране) с ярко намалеванными "паучьими" ресницами, колючей прической, руками-кеглями и походкой капитана второго ранга, вернувшегося в порт после тридцатилетнего плавания. Если коротко, друзья, то это ужасно. Уродец гордо демонстрируется крупным планом на ужасного вида заднике — иначе не скажешь. Среди этого хаоса четко выделяется тропинка. По ней идут. Мимо нее НЕ идут, это не предусмотрено. Так что не потеряетесь.

Не читая readme-файл, что в обычных обстоятельствах не делается никогда, невозможно найти многие функции в игре. Например такую важнейшую клавишу, как бег. Потому что без этой кнопочки игра превращается в бесконечное путешествие тряпичной куклы по грубо намалеванным битмэпам. Ну а учитывая, что каждое сражение генерируется совершенно случайным образом, то и количество битв также увеличится минимум вдвое. Так что читайте описание к "деме" и не допускайте повторения случая с Василь Иванычем и его книгой про "цок-цок".

Сюжет... А вы действительно его хотите? Данная демо-версия содержит печальное повествование о большом и мускулистом негре, который спалил свой город. На самом деле, на всем протяжении демонстрационной версии вы даже не подозреваете о том, что среди вашей команды есть подобный отщепенец. Это становится очевидным только тогда, когда вы добираетесь до самого конца этапа — палаточного городка. Здесь вас встречают словами: "А, притащились!". Затем пользователя пичкают корявым изображением пламени на фоне flic'a про умирающих жителей. Скорбный голос на экране (степень его расстройства видна невооруженным глазом) несколько минут вещает что-то ужасное. Потом герои говорят сакраментальное: "Ну, ладно, мы пошли"... Собираются в одного, прыгают в летательный аппарат и возвращают вас в Windows.

"Собираются в одного" — это не опечатка. Японцы очень гордятся этим изобретением. Вне зависимости от того, сколько людей в вашей партии, в процессе скитаний вы всегда видите странную куклу, описанную выше. Ну а в случае, когда надо поболтать, из куклы вы-

1. Редкий момент, когда героев много.

2. Злые дяди зачастую состоят из эллипсов.





бирается вся партия и мирно общается. Что и говорить, гениальная находка!

Если серьезно

О "японской игре" очень сложно говорить всерьез, но, видимо, придется. Потому что боевая система Final Fantasy VII действительно одна из лучших. Позорным является лишь вышеупомянутый "прогулочный" режим с возникающими из ниоткуда врагами и ровной сменой битмэпов.

Как только начинается бой, все меняется! Исчезают убогие ландшафты и пародии на мультипликацию. Не до шуток — надо драться.

Сражение всегда происходит на небольшой арене с соответствующим обстановке задником. Герои никуда не двигаются — это не Tekken. Ваша партия и монстры всегда стоят в определенном строю и наносят удары по очереди. Воины радостно выпрыгивают из рядов компании, подбегают к противнику, наносят удар и снова занимают свое место. Поначалу выглядит диковинно. Особенно если все персонажи и монстры полигональные, а камера безумно крутится вокруг ристалища, показывая происходящее с самых неожиданных, но всегда эффектных ракурсов. Если вы знакомы с качеством платформных fighting-игр, то быстро поймете, насколько хорошо смотрится бой в FF7. Безумие заклинаний, имя которым — миллион, эффектные и изящные движения героев завораживают. Каждое оружие имеет свою анимацию, будь то шестиствольный пулемет, стреляющая плазмой пушка или магический посох. Визуально битва так же хороша и идейно свежа (для пользователей PC), как и, в свое время, легендарная Betrayal at Krondor.

За внешним великолепием скрывается сложная и очень технологичная боевая и магическая система. Похоже, именно из-за нее игру боготворят миллионы (последний тираж FF перевалил за 7000000 копий) игроков. Описывать ее — дело долгое и приятное. Словом, этот заманчивый процесс стоит отложить до релиза, дабы затем растечься мыслью по впечатляющему количеству полос. Ну а пока, краткие выдержки, приманка.

Успей сделать харакири

Как уже было сказано, персонажи бьют по очереди. Но очередность определяется лишь личными характеристиками героя, а именно — сколько времени ему требуется для подготовки. Ничего необычного, такая схема работала и в MM6. Нюанс в другом. Никто не ждет, пока вы ударите или нажмете на кнопку, оглашая конец хода. Нет, если вы не бьете, то это исключительно ваши проблемы. Потому как враги не стесняются и наносят удары. Бой происходит в реальном времени. Когда герой готов, вы подаете "заявку" на его удар, а компьютер рассчитывает, когда именно этот удар можно выполнить. В очередь, сукины дети (цитата)!

Необычно, не так ли? Так радуйтесь дальше. Если "физических" ударов у героев не так много (помните, что все в этом мире относительно), то количество заклинаний просто впечатляет. Во-первых, есть два класса ворожбы: магия в классическом ее понимании и магия вызова (summon) существ. Вот здесь и начинается подлинное веселье. Список чудовищ, которые могут быть материализованы, невероятно объемен. А главное, все происходящее с энтузиазмом иллюстрируется. В совершенно чуждом мире появляется вихрь, подхватывающий удивленного дракона. Огромная тварь появляется прямо над вашими соперниками и мгновенно атакует их. Великолепные эффекты! Ломая земную кору, в клубах пламени возникает ифрит, извергающий волну пламени на обреченных. Но хуже всего, когда на головы противника сваливается гигантский желтый цыпленок, обладающий невероятных размеров седалищем и выразительным взором имбецила. Позорная смерть даже для самого последнего червя! Зато море радости у игрока.



Как же можно получить власть над такой мощной стихией (как цыпленок)? В процессе игры вы сможете найти или купить небольшие кристаллы, которые могут быть вставлены в ваши магические вещи — мечи, посохи, амулеты и доспехи. Любой кристалл обладает собственным опытом, ограничивающим то количество заклинаний, которое доступно вашему персонажу. Чем больше experience-очков получает этот кристалл (!), тем больше заклинаний вы сможете использовать. А ведь можно комбинировать кристаллы, объединяя их магическую силу и получая абсолютно новые смертоносные снадобья для врагов.

Как только начинается бой, все меняется! Исчезают убогие ландшафты и пародии на мультипликацию. Не до шуток — надо драться.

Хорошо и плохо

Final Fantasy VII — игра приставочная. И как бы ни старались разработчики, этот факт изменить нельзя. То, что является максимумом для приставки, отнюдь не столь хорошо для PC. А потому хочется охарактеризовать FF7 как игру "от боя до боя". Цок-цок между боями никуда не годится и сделан откровенно для отвода глаз. Отношение к игре смешанное и останется таковым до релиза. Тогда и покритикуем.

Ах, да! Забудьте о существовании мыши!



3. Японский вариант "ужаса, летящего на крыльях ночи".

4. Сейчас механизму станет плохо...

Искусство убивать

Александр Вершинин

Прохождение хорошей ролевой игры безумно похоже на процесс взросления ребенка. Вначале вы очень малы, а мир вокруг вас необъятен и страшен. Проходит время, вы ловите первую крысу, поджигаете первый ковер и в первый раз кувыркаетесь через руль велосипеда. Благодаря этим подвигам, ваш experience растет, а значит, вместе с ним быстро поднимается класс. И когда вы начинаете телепортироваться и левитировать, мир оказывается маленьким, уютным и относительно безопасным.

Советы по прохождению игры

Might and Magic VI: The Mandate of Heaven



Mandate of Heaven как нельзя лучше подходит под это описание. Игрушка действительно обладает характерной RPG-магией, заставляющей вас так долго просиживать за однообразным ритуалом накачивания героев и исследованием подземелий. К счастью, все dungeon'ы любовно сделаны вручную, то есть не создаются случайным образом, а их несметное количество не позволяет, пинком отогнав совесть, написать убедительный solution на двадцать полос. Поэтому ограничимся лишь обычными "полезными советами", то есть хинтами.



Любовный четырехугольник

Подборка героев во многом определяет количество неприятностей, с которыми вы столкнетесь в ходе туристической прогулки. Основное ролевое правило гласит: опытные маги всегда сильнее. Поэтому если вы все-таки выбрали четырех knight'ов, немедленно начинайте кусать локти. Звание Эксперта и немного золота — это все, что необходимо магу для успешной карьеры. Деньги уходят на покупку самых мощных заклинаний, а титул Эксперта (и тем более Мастера), увеличивает убойную силу бранных заклинаний. Вскоре вы начинаете чувствовать некоторое утомление от присутствия любителей ближнего боя в вашей команде. Бои все чаще разрешаются на расстоянии, исключительно с помощью магии. Монстры, разумеется, тоже не отстают. На удар самого крутого двуручного меча или трезубца дракон (или титан) отвечает презрительным взглядом. Магия — великая сила, друзья!

Еще один немаловажный фактор при выборе персонажей заключается в перспективах физического развития индивидуума. Archer и Paladin с самого начала имеют определенные магические способности, но пригодятся ли они в будущем? Да, на старте игры вам жизненно необходим дополнительный маг. Проблема лишь в том, что при каждом upgrade' класса одновременно увеличиваются как Health Points, так и Spell Points. Что приводит к очень вялому развитию обоих параметров. В результате мы получаем средненького бойца с очень слабеньким здоровьем и, одновременно, никудышного мага, страдающего от острого недостатка маны. Полуфабрикат-с.

Дополнительным стимулом к выбору "чистого" мага также может послужить возможность обучения Light- или Dark-магии. Оба направления обладают довольно полезными и эффективными в бою заклинаниями и, само собой, требуют невероятных расходов маны.

Sorcerer: spell как друг человека

Sorcerer — это ваша боевая лошадка, ваш обратный билет из самой неприятной ситуации. Немного поднаторев в освоении elemental-стихий, этот маг превращается в самое смертельное оружие в игре. Он имеет власть над тремя самыми важными в бою стихиями: огня, воды и воздуха. Обычно, чтобы получить титул Мастера, необходимо иметь двенадцатый уровень мастерства в ремесле. Но для стихии Воздуха сделано исключение — нужен лишь титул Эксперта и звание Архмага. Очень благородный поступок со стороны разработчиков M&M, ведь они дают вам в руки реальную силу на одном из ранних этапов игры.

Быстренько пройдемся по самым полезным заклинаниям, которые может использовать Sorcerer.

Огонь

Огонь — самая смертоносная стихия. Эта магическая школа должна стать первой, достигшей "мастерского" 12 уровня.

Fire Bolt на первых порах просто незаменим. Безопасный способ добить жертву.

Fireball. В отличие от предыдущего заклинания накрывает целый сектор. Абсолютно не годится для ближнего боя — ваша партия пострадает гораздо больше вас.

Fire Blast, напротив, идеально подходит для стрельбы в упор. Подойдите вплотную к жертве и активируйте заклинание. Да, и не забудьте обшарить труп!

Ring of Fire "разбрасывает" снопы огня вокруг мага. Единственное действительно полезное качество этого заклинания — оно бьет сквозь стены!

Meteor Shower. Гениальное изобретение, работающее лишь на поверхности. Град метеоритов, вызванный Мастером Огня, за два-три удара убивает титана.

Incinerate работает лишь с одной целью. Но как хорошо! При должном везении и отсутствии у врага защиты от магии Incinerate может "выбить" более сотни HP.

Воздух

Воздух смертоносен и практичен. Получив звание ArchMage (что довольно легко), вы обретаете возможность очень быстро, задолго до всех остальных школ овладеть "мастерским" вариантом всех заклинаний.

Feather Fall не дает вам нанести себе увечья, если даже вы спрыгните в обрыв, котлован, жерло вулкана...

Lightning Bolt приходится использовать лишь в тех случаях, когда у вашего противника стойкое нежелание умирать от стихии Огня. Так, это заклинание очень не любят Fire Elemental'ы всех мастей и калибров.

Fly. Абсолютно незаменимое заклинание, работающее, к великому сожалению, лишь вне подземелий. Ваш козырь против гидр, морских змеев, титанов, драконов и демонов. Ключевой элемент тактики ведения боя на поверхности. Но об этом позже.

Starburst, аналог Meteor Shower. Учитывая, что Мастер Воздуха призывает целых двенадцать "звезд", попробуйте представить последствия такого звездопада. Маги, людоеды, приверженцы культа Baa и прочие негодяи умирают десятками от одного заклинания. Неплохой способ заработать немного денег и experience-очков. Все в одном флаконе — а сколько удовольствия!

Вода

Вода — исключительно функциональная стихия.

Water Walk можно смело назвать первым заклинанием, которое стоит выучить в данной школе. Название говорит само за себя. Но не надо увлекаться — вам не разрешено самостоятельно переходить по воде из одного региона королевства в другой.

Enchant Item. Заклинание, которое стоило бы назвать "Money for nothing". Наделяет любой, даже самый никчемный, на первый взгляд, предмет магическими свойствами. Совершенно не факт, что в таком виде вам все-таки пригодится указанная вещица. Плюс в другом — вы можете выставить вдвое или втрое большую цену при ее продаже.

Town Portal вытаскивает людей из могилы. Активируйте заклинание, и магический ветер мгновенно перенесет вас в последний город, который вы посещали. Мастер Воды имеет привилегии — видит полную карту королевства и может выбирать необходимый ему пункт назначения.



Lloyd's Beacon. Ближайший родственник Town Portal'a. Это стандартное телепортационное заклинание, которое позволяет магу поставить "маяк", который будет оставаться активным некоторое количество времени — в зависимости от квалификации самого волшебника. Если маяк все еще активен, то вы сможете телепортироваться как раз в "помеченное" место. Единственным местом, недоступным для Lloyd's Beacon, пока остается The Hive, логово демонов.

Земля

Школа Земли, к сожалению, не имеет особенно удачных заклинаний. Маги этой стихии специализируются в основном на защите.

Cleric: исцелить и восстановить

Перейдем от Sorcerer'a к Cleric'y. Этот герой обладает рядом атакующих заклинаний, но ни одно из них не сможет сравниться с арсеналом Sorcerer'a. Основная функция персонажа заключается в исцелении от всевозможных болезней и проклятий, а также восстановлении HP партии. Три школы магии, доступные Cleric'y, излечивают Weakness, Curse, Fear, Disease, Poison, Paralysis, Insanity. Cleric может оживить убитого соратника (характерная могилка) и даже восстановить его из пепла (очень характерная черепушка). Несмотря на сравнительную скудность агрессивных spell'ов, Cleric все-таки может быть полезен в бою. Ведь он способен овладеть Светлой или Темной магией!

Темная магия

Злая, нехорошая магия, как всегда, более агрессивна и полезна. Вот лишь самые яркие жемчужины из драгоценного набора темного мага.

Shrapmetal по своему действию очень похож на Fire Blast. Вот только не существует заклинания для защиты от кусочков раскаленного металла, разлетающихся во все стороны.

Shrinking Ray. Забавная шутка — вдвое или втрое уменьшает физическую оболочку вашего противника. Соответственно уменьшается и сила удара несчастного. Зато запас жизни остается прежним. Шура, пилите тех драконов! Они золотые.





Day of Protection. Олицетворение потенциала Темной и Светлой магии. Одно-единственное активированное заклинание — и вы обретаете защиту от огня, электричества, холода, яда и магии. Плюс Feather Fall и Wizards Eye (монстры и прочие объекты становятся видны на карте). Не беспокойтесь, вам не обязательно иметь все упомянутые заклинания в spellbook'e.

Воздух смертоносен и практичен. Получив звание ArchMage, вы обретаете возможность, задолго до остальных овладеть "мастерскими" заклинаниями.

Finger of Death пытается аннигилировать одного выбранного монстра. Вероятность успеха зависит от вашей компетентности как темного мага.

Dragon Breath — чудовищный по своей силе spell. Считается самым опасным в игре — и не зря. Сгусток смертельной энергии окатывает всех находящихся поблизости от выбранной жертвы. К тому же это единственное универсальное, то есть действующее и на поверхности и под землей, заклинание подобного рода. Просто убийца.



Светлая магия

Как всегда, Добро жалостливо, слюнявo и доброжелательно по отношению к врагам. Последние отходят в мир иной под утешительные, но виноватые вздохи праведников.

Create Food осуществляет давнюю мечту человечества — делает пищу из воздуха, а не из останков животных и сорняков. Правда, еды изготовляется



Титул	Требования	Где находится
Swords		
Expert;	4 уровень, 2000 золотых;	Free Haven
Master;	8, Cavalier,	Blackshire
Mace		
Expert;	4, 2000 золотых;	Darkmoor
Master;	8, 40 Might;	Blackshire
Bow		
Expert;	4, 2000 золотых;	Castle Ironfist
Master;	8, Battle Mage;	Castle Kriegspire
Axe		
Expert;	4, 2000 золотых;	Castle Ironfist
Master;	8, Snergle Quest;	Haunt Inn, Darkmoore
Dagger		
Expert;	4, 2000 золотых;	Free Haven
Master;	8, 40 Speed;	Castle Stone
Spear		
Expert;	4, 2000 золотых;	Mist
Master;	8, Cavalier;	Darkmoor
Stuff		
Expert;	4, 2000 золотых;	Mist
Master;	8;	Silver Cove
Plate		
Expert;	4, 1000 золотых;	Castle Ironfist
Master;	7, Hero;	Castle Temper
Chain		
Expert;	4, 1000 золотых;	Castle Ironfist
Master;	10, Crusader;	Darkmoor
Leather		
Expert;	4, 1000 золотых;	Castle Ironfist
Master;	10;	Castle Stone
Shield		
Expert;	4, 2000 золотых;	Castle Ironfist
Master;	10;	Blackshire
Light Magic		
Expert;	4, 1000 золотых;	Silver Cove
Master;	12, Saintly reputation;	Остров около Castle Alamos
Dark Magic		
Expert;	4, 1000 золотых;	Blackshire
Master;	12, Notorious reputation;	Paradise Valley
Body		
Expert;	4, 1000 золотых;	New Sorpigal
Master;	12;	Silver Cove
Mind		
Expert;	4, 1000 золотых;	New Sorpigal
Master;	12;	Silver Cove
Spirit		
Expert;	4, 1000 золотых;	New Sorpigal
Master;	12, High Priest;	Castle Ironfist
Air		
Expert;	4, 1000 золотых;	New Sorpigal
Master;	4, Archmage;	Mist
Fire		
Expert;	4, 1000 золотых;	New Sorpigal
Master;	12;	Mist
Water		
Expert;	4, 1000 золотых;	New Sorpigal
Master;	12;	Mist
Earth		
Expert;	4, 1000 золотых;	New Sorpigal
Master;	12;	Mist
Body Building		
Expert;	4, 500 золотых;	Castle Ironfist
Master;	7,Endurance 30;	Free Haven
Diplomacy		
Expert;	4, 500 золотых;	Castle Ironfist
Master;	7, 200+ reputation;	Castle Stromgard
Disarm Trap		
Expert;	4, 500 золотых;	Castle Ironfist
Master;	7, Accuracy 30;	Castle Stone
Identify		
Expert;	4, 500 золотых;	Castle Ironfist
Master;	7, Intelligence 30;	Free Haven
Learning		
Expert;	4, 1000 золотых;	Castle Ironfist
Master;	7, Intelligence 30;	Silver Cove
Meditation		
Expert;	4, 500 золотых;	New Sorpigal
Master;	7, Personality 30;	Mist
Merchant		
Expert;	4, 500 золотых;	Free Haven
Master;	7, Personality 30;	Silver Cove
Perception		
Expert;	4, 500 золотых;	New Sorpigal
Master;	7, Luck 30;	Darkmoor
Repair		
Expert;	4, 500 золотых;	Free Haven
Master;	7, Accuracy 30;	Castle Stone



лишь мизерное количество. А это еще раз доказывает, что совершенству нет предела!

Day of the Gods активирует Power, Meditation, Speed, Lucky Day, Precision. Словом, занимается темпоральным улучшением характеристик ваших персонажей.

Hour of Power гораздо более интересен. Он использует заклинания Haste, Heroism, Shield, Stone Skin и Bless, значительно улучшая шансы партии в бою с противником.

Paralyze, как следует из названия, временно пеленает отдельно взятого монстра, не позволяя ему шевелиться. Все это время вы можете безнаказанно глумиться над жертвой — не забудьте лишь прикончить ее до того, как она придет в себя.

Три кита и большая черепаха

Королевство Enroth было беспощадно расчленено создателями игры на отдельные, идеально квадратные области. Между каждым "квадратом" пять дней пути. Из одного сектора в другой можно перейти только по суше — да и то не всегда. Чтобы легче представить себе общую площадь зачистки, условно разделим всю карту на пять поясов.

New Sorpigal, ваша стартовая площадка, находится в правом-нижнем углу. Это первый пояс. Двигаться можно только налево. Далее по поясам: справа налево, снизу вверх.

Во второй пояс входят *Castle Ironfist*, *Bootleg Bay*, *Silver Cove*. Кстати, вы не сможете попасть из Bootleg Bay в Silver Cove, просто двигаясь на север. Вам придется либо плыть на корабле, либо "идти в обход" через третий пояс. А вот и его области — *Mire of the Damned*, *Free Haven*, *Northern Highlands*.

В четвертом поясе вы обнаружите *Dragonsand*, *Blackshire*, *Kriegspire*, а в пятом *Hermit's Isle*, *Paradise Valley* и *Sweet Water*.

В первом поясе также находится обитель мастеров магии *Mist*, но в этот сектор можно попасть только на корабле — равно как и выбраться оттуда.

Приведенная информация позволит вам не только ориентироваться в игровом мире, но и примерно прикидывать степень суровости местных монстров. Чем больше номер пояса, тем более злые твари бегают, летают и плавают вокруг вас. Пятый же пояс населен исключительно титанами, гидрами и демонами. Верно говорят: чем дальше в лес, тем толще партизаны.



Куда пойти учиться?

Одна из самых утомительных повинностей Might & Magic VI состоит в методическом обходе всех существующих построек. Только так вы найдете всех необходимых вам учителей. Впрочем, этому горю все-таки можно помочь (см. таблицу слева).

Побеждают не числом

Это точно! Нужно лишь правильно управляться с интересным походово-реалтаймовым гибридом M&M6.

Походовый режим имеет лишь один недостаток: вы совершенно не можете двигаться — в отличие от ваших врагов. У игры в реальном времени другая проблема. Враги оказываются слишком проворны для вас и наносят значительно больше ударов, чем ваша четверка. Приходится сочетать оба режима.

Наилучший способ передвижения по поверхности — это левитация. Активировав заклинание Fly, вы сможете избежать большинства неприятных встреч. Оставаясь недосягаемым, вы вольны уничтожать интересующую вас дичь с помощью spell'ов и стрел. Когда враги находятся непосредственно под вами, приходится на время отключать походовый режим, немного отдаляться и заново начинать отстрел. Несколько сложнее с крупным зверем, титанами и драконами. Действительно, в походовом режиме движение по горизонтали блокировано, но по вертикали — нет! Вы сможете уклоняться от всех атакующих заклинаний, резко варьируя высоту полета. Специальная функция позволяет мгновенно выключать левитацию. Вы быстро теряете высоту, тем самым избегая встреч со снарядами неприятеля.

Ситуация меняется в подземельях. Партия больше не сможет использовать ни левитацию, ни мощные spell'ы типа Meteor Shower. Прежде чем растворить любую дверь, обязательно перейдите в походовый режим. Внушающие подозрения двери лучше всего открывать издалека, с помощью Telekinesis. Использование заветного набора Day of Protection + Hour of Power позволяет минимизировать удары нападающих и максимально увеличить наносимый вами урон.

Прелесть Mandate of Heaven в том, что квесты, в том числе и относящиеся непосредственно к основной сюжетной линии, можно выполнять в совершенно произвольном порядке. Даже после успешного окончания игры (то есть сюжета) вы сможете завершить незаконченные задания и всласть погулять по миру Enroth, ежегодно наполняющему свои просторы новым поколением монстров. Доверчивые толпы сбегаются с намерением растерзать вашу партию, а на их головы падают маленькие хиросимы, порожденные перекачанными героями.

Как же это приятно — все равно что играть в Quake с включенным God Mode!





К В Е С Т Ы

King's Quest 8: Mask of Eternity



Старушка "Сьерра" пытается построже держаться в рамках жанра. В очевидной стрелялке Half-Life монстры бегают табунами, а кровь льется рекой. В очевидном квесте King's Quest 8: Mask of Eternity — изрядный подвал для инвентаря и степенный герой с одиноким мечом.

Gadget



Ох, боюсь, опять испортит Cryo свою роскошную графику дебильным сюжетом! Пока, впрочем, и он, сюжет, выглядит вполне многообещающе.



"Новый Робинзон"



Этот дяденька случайно попал на необитаемый остров. Как попал? — Заснул перед телевизором, а там фильм про Робинзона, и ему приснилось... Наверное. А может, и нет.

Egypt 1156 B.C.



Egypt 1156 B.C. от Cryo потрясает красотой и историчностью — особенно, если переключиться с режима игры на режим экскурсии.

Ольга Цыкалова
Наталия Дубровская

Грозное начальство приказало написать о самом сокровенном: о юношах(!), мотороллерах и Ниле Армстронге (первый человек на Луне). Признаться, на юношей и мотороллеры нам глубоко плевать. Для нас самое сокровеннее и дорогое — родная зарплата, маленькая, но единственная. О ней и споем.

О деньги, птицы-деньги, куда летите вы? Не дают ответа!

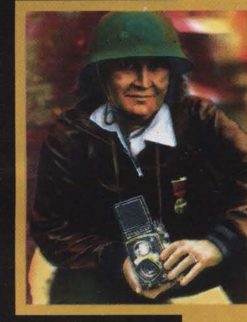
Казалось, еще вчера была получка, а сегодня не хватает на 3Dfx. И так каждый раз — уже полгода.

Больше это не повторится! Карточка Voodoo 2 с двенадцатью мегабайтами памяти на борту должна стоять на компе каждого уважающего себя квестера! Лучше положить зубы на полку, чем обломать их о свежеиспеченный рождественский пряник от "Сьерры", с высовывающимися из него тут и там сумасшедшими требованиями к железу.

Так, что там еще? Cryo пока 3Dfx'a в упор не замечает, зато ее Egypt не захотел жить на 120-м пне с 32 мегами — предпочел повеситься, чем так унижаться. Все — эта машина идет под пишущую! Второй пень из предмета роскоши становится средством передвижения. Ну-с, вроде бы мы уже пристроили свои доходы месяца на три вперед...

Но разве можно забыть о DVD?! Стандарт установился, и старые, да и не совсем старые игрушки потихоньку переползают на новый формат. Ну кому не захочется посмотреть на монологи Майкла Йорка из последних приключений Текса Мэрфи в нормально-киношном виде!

Да, квесты — игры для богатых и сытых... Садимся на хлебно-водяную диету и проводим апгрейд. То-то поиграем!



"Прошла любовь, завяли помидоры!" — с тоской думала я, читая новости с неистовой E3. Какого только добра не натащили в Атланту игроделатели со всех концов света — и хоть бы один квесточек! Нет, квесты там все-таки пробегали (иногда) по темным закоулкам, но все это были проекты далеко не первой свежести, так что даже сама бумага, на которой мы о них когда-то писали, уже изведена, я думаю, нашими хозяйственными читателями на соответствующие цели. Кроме проектов, заплесневевших еще до выхода в свет, ничегошеньки E3 нам — квестерам — не предложила. Так-то вот! Умерла народная любовь к квестам, увял энтузиазм игрушечников.

Что же нам теперь, закрыть раздел и наняться в подручные к... кому-нибудь? Согласиться с веселыми буржуинскими коллегами, заявившими, что наш любимый жанр преставился в лето от Рождества Христова 1998-е, на восемнадцатом году своей бесцельной и никчемной жизни?..



2



Мы и Quake

И все-таки... Давайте взглянем на это всеквестерское бедствие с другой стороны. Сдается мне, что раздел экшенов уже разевает рот на изрядное количество игр, которые стрелялками



1

как таковыми, вообще говоря, не являются, — хотя и квестами, в обычном смысле этого прекрасного слова, назвать их тоже сложно. Я бы сказала, что два наших раздела столкнулись лбами на почве новых технологий. Ведь как раньше было просто! Если у героя в руках меч и нарисован он как в обычном мультике — это квест или, на худой конец, RPG. Если шотган да плюс к нему целый арсенал на



выбор, и все это в самом что ни наесть 3D в реальном времени — это экшен. Нынешняя E3 показала, что теперь все стало отнюдь не так просто и бесконфликтно.

Первая великая битва стрелялочников с квестерами уже не за горами, и разразится она, скорее всего, из-за безобидной на вид игрушки **Trespasser** от фирмы DreamWorks. Да, девушка Анна вооружена и очень опасна. А чего еще можно ожидать от человека, оказавшегося на необитаемом острове, населенном кровожадными динозаврами?! Зато эти самые динозавры не просто мишени, а самые что ни на есть живые твари — со своими повадками, привычками и даже настроением, которое вовсе не обязательно предусматривает превращение героини в аппетитно пахнущий кусок мяса. Это делает игру вполне "интеллектуальной", и множество других "правильных" черт живой и неживой природы, которые Анна сможет использовать себе на благо, тоже добавляют игрушке "адвенчурности". И цель-то у нее, игрушки, какая гуманно-квестовая! Не перебить все, что шевелится, а всего-навсего тихо покинуть этот приятный во всех отношениях островок живым и без оружия! Так что нашему разделу есть за что бороться — если, конечно, хваленый AI, которым DreamWorks собирается снабдить доисторических тварей, не подкачает. (Если же лажанутся ребята ненароком, то туда их игрушке и дорога — в раздел экшенов, под паршивый рейтинг за общую жанровую несостоятельность.)

Старушка "Сьерра" пытается построже держаться в рамках жанра. В очевидной стрелялке Half-Life монстры бегают табунами, а кровь льется рекой. В очевидном квесте **King's Quest 8: Mask of Eternity** — изрядный подвал для инвентаря и степенный герой с одиноким мечом.

Ну и что? Драться-то все равно придется! Может быть, не так свирепо, как в Half-Life, но квестовой церемонностью и здесь не пахнет. **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned** тоже обещает продемонстрировать нам отнюдь не квестовую быстроту и интерьеры, пересчитываемые в реальном времени. Хорошо хоть на эти прелести не покушаются любители стрелялок! Впрочем, "Сьерра" всегда держит нос по ветру — значит, игр такого сорта готовится на рынке немало.



3

Тень квеста

Следом за очевидными фаворитами выстроился в ожидании целый ряд сомнительных проектов — то ли квестов, о которых вы читали в разделе экшенов, то ли экшенов, ненароком забредших к нам.

Вот вам очередное неизвестно-что

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

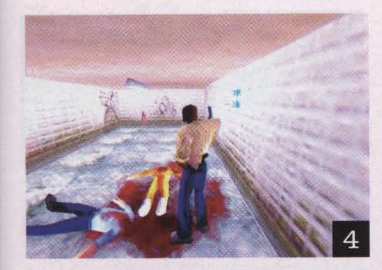
ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ

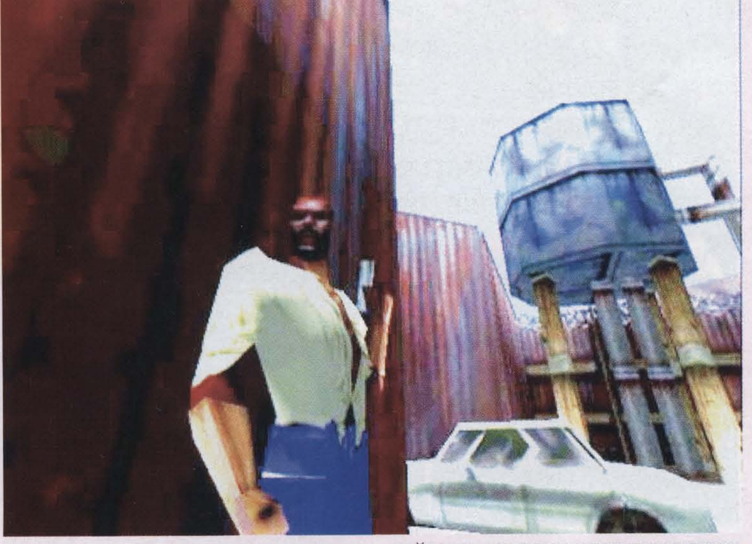
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

1. Trespasser.

2. Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

3. King's Quest 8: Mask of Eternity.





— игрушка **Shadow Man** от фирмы Acclaim, в былые времена радовавшей исключительно любителей быстрой езды и перестрелок.

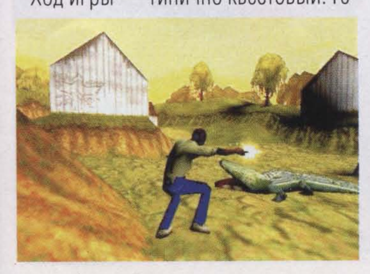
Сюжетец в лучших традициях нашего жанра: профессор литературы после смерти становится наемным убийцей, а по совместительству "человеком-тенью" — воином-рабом жрицы Вуду.

Но не все так плохо! На самом деле, жрица измывается над бывшим профессором с исключительно благой целью — догадайтесь с трех раз, с какой именно! Разумеется, эта благородная женщина хочет спасти мир от надвигающегося апокалипсиса.

Итак, мы — усопший профессор Майк Лерой и карлик сопровождения, способный превращаться в змею с человеческой головой, — должны остановить кровожадные силы зла, рвущиеся из Царства мертвых в наш теплый и беззащитный мир. Просто так стоять и махать/стрелять по колено в крови нам никто не позволит! Вместо этих приевшихся стрелялочных штучек Acclaim обещает нам приятные и вполне осмысленные путешествия по разным реальным и фантастическим мирам, в которые мы попадем при помощи плюшевого мишки, некогда принадлежавшего нашему невинноубиенному братцу.

В этих служебных командировках мы будем расследовать деятельность сил зла, искать их осиное гнездо под кодовым названием "Убежище" и, конечно же, предаваться спортивным упражнениям с применением огнестрельного и холодного оружия и, как ни странно, магических заклинаний. Враги наши — натуральные монстры, снабженные всеми атрибутами обычной стрелялочной мишени, от щупалец до устрашающих клыков. Само их мертвое царство — индустриальная свалка, забитая остовами всевозможных машин и механизмов.

Ход игры — типично квестовый. Герой ищет магические предметы и оружие, решает пазлы, треплется с упомянутой жрицей... При этом создатели игры божатся, что развитие сюжета будет отнюдь не линейным. От стрелялки герою достанется не только обширный арсенал, но и приличный выбор боевых движений. "Человек-тень" сможет применять разнообразные удары, перекатываться и ходить на цыпочках.



Так чего же больше будет в Shadow Man

Acclaim обещает нам приятные и вполне осмысленные путешествия по разным реальным и фантастическим мирам...

— квеста или стрелялки? Мы узнаем об этом только тогда, когда на него посмотрим, а это радостное событие должно случиться ближе к Рождеству.

Есть еще один гибрид двух жанров, который не дает мне покоя, — **Thief: The Dark Project**. Пока я предавалась размышлениям о природе нового творения фирмы Looking Glass, враждебные ветры унесли сообщение о нем в раздел экшенов.



Да, конечно, 20 миссий, сражения, плавание и прыжки... Но куда нынче без этого? Профессия вора сама по себе все равно остается чисто квестерской. Инвентарь опять же, замки, пазлы... Как бы нам из-за "Темного проекта" кое с кем не подраться...

Кто бы ни победил в нашей битве гигантов, ясно одно: этим летом квестерам придется раскошелиться на 3D-ускорители и заняться тренировкой пальцев в ущерб не в меру разросшимся мозгам. Все, теперь в нашем любимом жанре без ловкости рук и стрельбы навскидку — никуда!

Смерть вождя

"А как же старые добрые мультяшные игры — услада ностальгатика?" — спросите вы. Увы, последний мультмонстр умер, так и не родившись, — что уж говорить о его более мелких собратьях!

Если вы хоть изредка заглядываете на страничку новостей нашего раздела, то у вас, наверное, накопилась целая куча вопросов, начинающихся словами "А что случилось с...".

Увы! Часто мы и сами не знаем, куда подевалась та или иная игрушка, в предвкушении которой мы пускали слюнки в новостях. Название просто тихо исчезает с сайта фирмы, а лица вечно сияющих "ответственных за связи с общественностью" каменеют при неучтивом вопросе о ее судьбе. Только и остается, что почесать в затылке и спросить себя: "А был ли мальчик?!".

Но все-таки есть еще мультяшные квесты, чьего появления на свет народ ждет с таким пристальным вниманием, что просто так выбросить полудохлое дитяти на помойку фирма-разработчик не решается, опасаясь справедливого гнева игровой общественности, и ответственным товарищам волей-неволей приходится делать соответствующие траурные заявления и даже говорить речи.

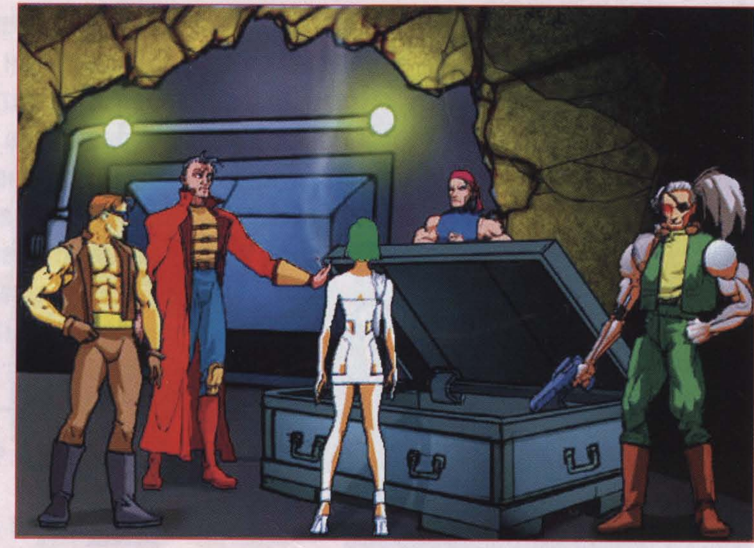
На днях скончался очередной проект просто королевских кровей. В моем списке квестовых приоритетов он значился под номером 4. Фирма Blizzard почти два года обещала осчастливить нас квестом по мотивам стратегических WarCraft'ов — **WarCraft: Lord Of The Clans**. Больше не обещает — проект приказал долго жить.

Blizzard совершила это убийство по-королевски, красиво: при всем стечении журналистской братии и прямо перед открытием E3, на которой Lord Of The Clans должен был демонстриро-

4. Здесь и далее на этой странице — скриншоты из Shadow Man.

ваться. Причина трагедии весьма туманна и расплывчата. Якобы технологии прогрессируют столь быстро, что игра перестала им соответствовать — еще до выхода. Мило, правда? Высокие технологии — в мультяшной игре!

Впрочем, особо гадать о причинах отказа Blizzard от своего недоношенного сокровища не приходится: фирма, имеющая репутацию курочки, несущей золотые яички исключительно высокой пробы, не захотела нестись, как заурядная ряба, — простым. А чем, как не унылo простым яичком, оказался бы новый WarCraft на фоне золота StarCraft и второго Diablo? Ради репутации денег, вбуханных в разработку игры, не жалко. Ну а мне обидно за ту безымянную команду из Питера, которая все это для Blizzard рисовала и никогда не увидит "живым".



Игрушки для детей и извращенцев

С отказом Blizzard от WarCraft рисованные квесты окончательно перешли из положения королей квестового рынка в разряд курьезов, домашнего хобби и детских развлечений.

Вот, например, проект забавной фирмочки Sylum Entertainment из американского штата Нью-Йорк. Когда-то эти ребята придумали прикольную навороченную историю космических приключений Curly's Adventure. Тогда же, около года назад, они нашли солидного издателя — Epic MegaGames. Но, судя по всему, команда оказалась не способна работать в одной упряжке с акулой игрушечного бизнеса — дело кончилось разводом. Epic отказалась от проекта, но Sylum'овцы не унывают. Мало того, что они все еще обещают вот-вот издать игрушку годичной давности: у них на очереди новый проект, с не менее отвязным сюжетом и под названием **ZERO G**.

Одинокая роботесса Эми помогает своему хозяину Jack Love в его преступном бизнесе — торговле наркотиками на космической станции. Неожиданно на парочку обрушивается целый поток несчастий. Клиенты начинают умирать, станция выходит из под контроля, и в довершение все сделки рушатся из-за какого-то инопланетного урода, питающегося исключительно кремнием, добытым из компьютерных микросхем. Нам предстоит играть за Эми и спасти ее хозяина и остальных обитателей станции.

"Can Ami save Jack's ass?" — спрашивают разработчики. Это к вопросу о стиле, в котором выполнена игрушка.

Да, придумывать забойные истории и



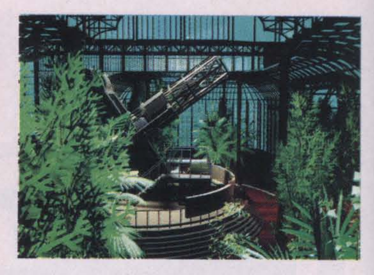
снабжать их прикольными картинками ребята из Sylum Entertainment умеют! А вот получится ли у них в результате хоть бы одна игрушка — это вопрос!

Да и нужно ли им это? Для Sylum Entertainment процесс явно важнее результата.

Евромусор или еврошедевр?

А как же любимая квестовая техника прошлого года — заранее просчитанное 3D? Увы, красота нынче не в моде! Подавившись Riven, Англия с Америкой жаждут шустрого и обильного геймплея. Единственный крупный проект, который делается в старой "пререндеренной" технике, — Grim Fandango от LucasArts — обещает быть демонстративно отталкивающим. Острые углы, мрачные краски, нарочито схематичные персонажи...

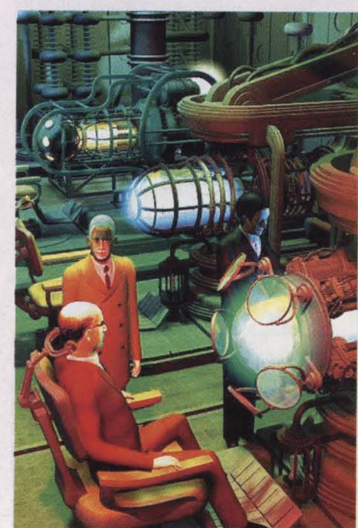
Cryo может просто издать слайд-шоу из таких картинок — и я бы купила! Хотя насчет игры — не знаю.



Но ведь на англоязычных компьютерных фанатах свет клином не сошелся! Европа по-прежнему требует, чтобы ей сделали красиво. А кто в Европе сделает красивее, чем Cryo? Вы только посмотрите на скриншоты из ее новой игрушки **Gadget**! И игры никакой не надо! Cryo может просто издать слайд-шоу из таких картинок — и я бы купила! Хотя насчет игры — не знаю.

Ох, боюсь, опять испортит Cryo свою роскошную графику дебильным сюжетом! Пока, впрочем, и он, сюжет, выглядит вполне многообещающе. Cryo рекламирует его как "Вечную историю о Человеке, Искусстве и Машине". Мы попадем в фантастический технократический мир "в стиле романов Жюля Верна", причем перенесенный в наше собственное недалекое прошлое — 1984 год. Земля вот-вот столкнется с кометой, остановить которую можем только мы. В нашем распоряжении фантастической красоты лазерные пушки, паровозы, самолеты и куча другой весьма странно выглядящей техники. Кроме того, нам обещаны "сложные и насыщенные диалоги" с 25 персонажами, богатый геймплей, потрясающие спецэффекты и неинтерактивные вставки. Насчет "сложности и насыщенности" у меня есть определенные сомнения, но то, что графика, созданная известным японским художником Харухико Шоно в стиле "ретро-футуризма", выглядит потрясающе, я думаю, вы со мной согласитесь.





Team 17 вступила на квестовую дорожку



Не отстают от французов и итальянцы. Фирма Trecision разрабатывает игру **Nightlong** — историю бывшего вояки Джошуа Ривы, ставшего частным детективом. Логично было бы ожидать, что такая игра будет сделана в новомодной "быстрой" технике...

Но это вам не Америка! Trecision делает старый добрый квест из разряда "полицейских симуляторов" — столь любимого мной жанра, приказавшего, как мне казалось, долго жить еще в прошлом году. Нам предстоит посетить множество разнообразных локейшенов, тщательно выполненных в заранее просчитанном 3D, насладиться аж 38 неинтерактивными вставками и прослушать 30 минут диалогов.

Самое смешное, что горячее участие в издании этой несколько старомодной игрушки принимает компания Team 17 — известная народу по Worms.





Самое смешное, что горячее участие в издании этой несколько старомодной игрушки принимает компания Team 17 — известная народу по Worms 1 и 2. Как я уже, кажется, говорила, на определенном этапе своего существования все стрелялочные компании начинают испытывать непреодолимую тягу к созданию квестов — вот и Team 17 попалась. И то правда — пора бы и остепениться! По нашим меркам, Team уже старушка — в этом году ей стукнет аж 8 лет!

Как бы только она не обанкротилась на этом благородном деле...

Виски в сердце Тьмы

Еще одна французская фирма обещает очень скоро порадовать нас смесью 3D с обычной анимацией в игре непонятного жанра под названием **Heart of Darkness** — вы, наверное, уже слышали это название. Фирма Amazing Studio и ее тогдашний публикатор Virgin объявили о работе над игрой еще на E3 1995 года.

И вот этот грандиозный проект, кажется, близится к завершению — совместными усилиями двух новых издателей, Infogrames и Interplay.

"Что же это за монстр, если на его создание ушло добрых три года?" — спросите вы. Отвечаем: да так, безделица, история про маленького мальчика Энди, который должен спасти свою любимую собачку Виски из лап Тьмы, преодолев попутно преследующий его страх темноты.

Зато КАК это сделано! Смотрите и облизывайтесь — день, когда вы это увидите, уже совсем близок! Впрочем, картинка внизу — не из самой игры: а из неинтерактивных вставок, которых в игре будет бездна. Создатели Heart of Darkness заявляют, что идея их игры ближе всего подошла к идее интерактивного мультфильма.

Нашли чем хвастаться! Тем более что, несмотря на обещанный сложный сюжет и обилие головоломок, жанр игры можно скорее определить как аркаду. Основным занятием игрока, похоже, станут прыжки, пробежки и стрельба. И французы — туда же, в экшены, ударились! Получится ли у них геймплей так же хорошо, как мультяшные вставки, пока не ясно. По крайней мере скриншоты из самой игры не содержат ничего особенного, чем можно было бы похвастаться — особенно после такого шедевра, как Abe's Oddysee.

DVD-реаниматор

Новости из мира кино. Хотя пациент скорее мертв, чем жив, его хладный труп, как оказалось, вполне можно пристроить к новому полезному делу.

Чем раздражают народ игры с видео? Прежде всего плохим качеством самого видео. Из-за него сейчас практически неиграбельны пионеры новой технологии — игры 4-5-летней давности.

И вот светлые головы из Infinite Ventures додумались скупать старые игры по дешевке и переводить их на DVD. Ведь кино — оно и есть кино! Это уже в компьютере с ним происходят всякие неприятные превращения, появляется муть и бегут полосочки. Теперь же, на DVD, не ограниченные объемом диска, старые игрушки засияют лучше новых, и при этом за какие-то копейки. Первыми из старичков на DVD переправятся знаменитые Dracula Unleashed и серия Sherlock Holmes, Consulting Detective производства фирмы Viacom International. Sherlock Holmes предложит нам аж четыре часа полноценного видео, которое раньше шло в маленьком окошке в четверть экрана. Dracula содержит полтора часа видеовставок. Планы Infinite Ventures простираются гораздо дальше узкого игрового мирка. Компания планирует нарезать из игрового видео несколько неинтерактивных фильмов, которые смогут увидеть необремененные компьютерами владельцы DVD-проигрывателей. Так что, глядишь, не пройдет и пары месяцев, и нам, бедным квестерам, придется разориться не только на 3D-ускорители, но и на DVD-дисководы, тем более что практически все производители многодисковых квестов сейчас озабочены переводом их в новый формат. На DVD в ближайшее время выйдут новыми изданиями с улучшенным звуком Riven и последний Zork.





Последний GAG

В преддверии лета в отечественной игрушечной индустрии отмечается некоторое шевеление. Хотя большинство заявленных на этот год игр выйдет в свет лишь осенью — к началу занятий в школах и вузах, уже сейчас можно сказать, какие игры ни в этом, ни в следующем году не выйдут совсем.

Приказала долго жить фирма Auric Vision, создательница знаменитого GAG'a. Ирония судьбы: игрушка — отечественный хит первой степени, а фирма — банкрот!

Мораль: нужно не только уметь делать игры, нужно уметь их продавать, а эта задача оказалась Auric Vision не по плечу. Впрочем, хотя игрушечной "Аурики" больше нет с нами, команда GAG'a трудится вовсю. Только не на ниве компьютерных игр, а в куда более стабильной и денежной телевизионной сфере. Ну что же, прощай, "Придурок"!

"Петька" заговорил...

Единственным серьезным квестовым проектом, который выйдет в свет нынешним летом, похоже, станет игра **"Петька и Василий Иванович спасают галактику"**. Уж сколько, не побоюсь этого слова, лет мы ждали эту игру, и вот, благодаря усилиям издателя — фирмы "Бука", проект доползтаки до стадии озвучки.





Вообще, звук в русскоязычных играх, как в "родных", так и в локализованных — больная тема. Ну почему компьютерные игры никак не могут научиться говорить по-русски? Почему, стоит любой, даже самой хитовой игрушке пересечь границу нашего отечества, как ее звучание неузнаваемо искажается — даже в официальных локализациях?

Мы не ограничились дежурным ответом отечественных игроделателей в стиле "денег нет" и отправились посмотреть собственными глазами (вернее, послушать собственными ушами), как проходит натуральное, качественное озвучивание игр на студии "Союзмультфильм". Тем более что у нас для этого был весьма веский повод: именно "Союзмультфильм" взялся за голоса "Петьки". Это впечатляет: впервые будет профессионально озвучиваться игра, диалоги которой занимают более 800 страниц машинописного текста!

Актеров на "Петьку" пригласили аж 12 человек, и главного из них — Александра Пожарова, озвучивающего самого Василия Ивановича, нам как раз и удалось увидеть. Ну что же, Чапаев как Чапаев! Голос командирский — не придерешься, и, что самое интересное, усы — ну точь-в-точь, как у игрушечного героя!

Впрочем, и все остальные актеры, участвующие в озвучивании игры, мистическим образом напоминают своих персонажей. Екатерина Тенета, говорящая за Анку, отличается близкими формами, а голос Петьки принадлежит человеку, как две капли воды похожему на чапаевского ординарца, — Борису Линникову (см. иллюстрации).

Вообще, звук в русскоязычных играх, как в "родных", так и в локализованных — больная тема.

Надо признаться, что несносное наше любопытство было вознаграждено достойным образом: воспользовавшись "окном" в работе, звукорежиссер Владимир Орел предложил нам попробовать себя, так сказать, на профессиональной сцене.



Роли — мне и Наталии Дубровской — достались соответствующие: мы играли двух фотомоделей из борделя. Маленькие такие рольки, по полстранички. Я была фотомодель наглая и веселая, а Наташа — унылая и деревенская. Первая же произнесенная мною в микрофон фраза — "Привет, подруга", убедила меня, что как актриса я безнадежна. Тем не менее терпеливый режиссер еще целых полчаса махал сквозь стекло руками, отдавал команды и даже выскакивал из будки, чтобы сказать, что он о нас думает, — но все напрасно! В конце концов мы окончательно привели его в бешенство своими унылыми, псевдопохабными голосами, и он махнул на нас рукой — ушел в монтажную ждать Анку.

Кроме голосов приличных актеров, хорошей игрушке требуются стереозвук, достаточное количество места на диске, чтобы этот звук комфортабельно расположить, интересные шумы — либо созданные по ходу озвучивания, либо позаимствованные из специальной библиотеки, но уж никак не украденные из любимой игрушки, чем грешат почти все отечественные проекты. И, конечно же, музыка, желательно написанная профессиональным композитором, услуги которого, по словам Орла, стоят аж 200 долларов за звучащую минуту. Такие вот неслабые требования.

И все-таки лучше заплатить! Как утверждает создатель "Петьки" Вячеслав Письменный, именно некачественный звук часто становится главным барьером для продажи наших игр на Запад. Чем ближе к мировым стандартам озвучки приблизятся российские игры, тем проще пойдет процесс обоюдной локализации.

Не 19, а 129, и не слов, а картинок!

Итак, московская фирма "Акелла" взялась за локализацию милой канадской игрушки UFOs, нежно нами любимой, несмотря на весь ее "садизм".

В свое время мы грубо заявили, что вся их работа будет состоять в переводе 19 английских слов, включая слово Exit... Это не правда: "Акелле" пришлось перерисовать 129 экранов UFOs, на которых встречались иностранные надписи (включая весьма экзотичные "слоганы" в общественном туалете), и озвучить изрядный объем текста, часто абсолютно непереводимого (и в том числе — беседу в грузовике, в которой невозможно разобрать и 19 пресловутых слов). Результаты этой работы были продемонстрированы на выставке "Аниграф" и произвели на нас изрядное впечатление. Дорогие акельцы! Мы ведь тогда просто пошутили — про 19 слов. И про фирму Broderbund, которая меняет пиратские диски на лицензионные, — тоже! UFOs — отличная игрушка, и локализация ее — дело отнюдь не простое!

Three cheers to Akella!

Exit.


WWW.AKELLA.COM
МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
Акелла™
U.F.O.s
ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИНОПЛАНЕТЯНИНА
ОДНОГЛАЗАЯ ИНОПЛАНЕТНАЯ СОСИСКА ТЕРПИТ КРУШЕНИЕ ПОСРЕДИ СВИНОЙ ФЕРМЫ ...
НИЧЕГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО И ПОУЧИТЕЛЬНОГО
ИДИОТСКИЙ ЧЁРНЫЙ ЮМОР
СТЕРЕОТИПЫ, КОТОРЫЕ НИКТО НЕ ВОСПРИМЕТ СЕРЬЁЗНО
ИТЕРФЕЙС ПРОСТОЙ, КАК И ВАШ ТУПОВАТЫЙ СОСЕД
великому своему огорчению межгалактический путешественник Гнэп терпит
рушение и приземляется в свинарнике, находящимся где-то в Тамбове. По пути
нэп знакомится с туповатым утконосом, который становится его надежным
варищем в бесконечной череде шумных, веселых проделок. Ваша задача -
омочь ему в изучении невероятно чокнутой окружающей жизни и выбрать,
о же ему нужно для починки его любимого космического корабля. Будьте
отовы к неожиданной встрече с полными придурками, именуемыми людь-
и. Скройтесь от жизни в виртуальной действительности!
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ вооружений стрелковое оружие
ПИВО
ПИРАТЫ История морского разбоя
gold pod
МОСКВА
КУЗНЕЦКИЙ МОСТ 18
МАГАЗИН "РОНиС" тел.928-0431 ул.Мясницкая д.20
"ДОМ ИГРУШКИ" тел. 238-0096 ул.Большая Якиманка д.26
Компьютерный салон "СОЛЯРИС" ул.Солянка 1/2 стр.1 тел. 230-6057
Детский мир "ВИННИ" Рублевское шоссе д.20 корпус 1
Детский мир "ПЛАНЕТА МАЛЫШЕЙ" ул.Перовская д.31
"ДОМ КНИГИ" на Новом Арбате секция 8
Компьютерный салон "ИНФОРТ" пр-т Буденного д.1/1 тел.365-3381
Магазин "НЬЮТРЕЙД" тел.247-9155 Комсомольский пр-т 24/2
Компьютерный салон "МАРВИ" ул.Покровка д.6 тел. 206-8057
МАГАЗИНЫ фирмы "КОМПЬЮЛИНК"
НАШ ОПТОВО-РОЗНИЧНЫЙ МАГАЗИН находится по адресу :
Москва, ул. 2-я Фрунзенская, д.10 крп.1
тел. (095) 242-03-23, 742-40-19,
742-40-23, факс (095) 242-88-98
-Постоянно обновляемый ассортимент
Более 800 наименований CD-ROM и Video CD
-Выгодные условия для дилеров.
-Низкие цены и система скидок.
-Доставка в регионы.
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:
СП Дом книги на Невском,
ООО"ЛАДИС" тел.291-7924,108-4777
ООО"RACHEL" тел.210-4452
ООО"ЛАЙТ-ПРО"тел.311-8312
НОВОСИБИРСК:
ЗАО"ЛЕМ ПЛЮС" тел.46-4397
ЕКАТЕРИНБУРГ:
"TIM"Ltd. тел.42-4779
ТОЛЬЯТТИ:
ТД"КАРАВЕЛЛА"
б-р 70 лет Октября, 47
ЧЕЛЯБИНСК:
"КОМПАКТ-СЕРВИС"тел.(35-12) 37-1452
КАЗАНЬ:
"САН-МУЛЬТИМЕДИЯ"тел.75-5615
АБАКАН:
"ФТМ-ОФИС" тел.4-4691
ЧЕРЕПОВЕЦ:
"СКИФ"магазин, пр-т Победы, 159
БЛАГОВЕЩЕНСК
"Эстел" 44-4846
ВОЛГОГРАД
Клуб любителей компьютерных игр 34-3576
ИРКУТСК
Торгово-выставочный зал "Меркурий" 53-2377
КАЛИНИНГРАД
"Вест-Инвест" 46-7068
ПЕНЗА
ГКЦ "ГОСНИТИ" 52-3388
РИГА
Ул. Аудею 7/9 "Arcade" 22-3487

Новый русский Робинзон

Ольга Цыкалова

"Новый Робинзон"

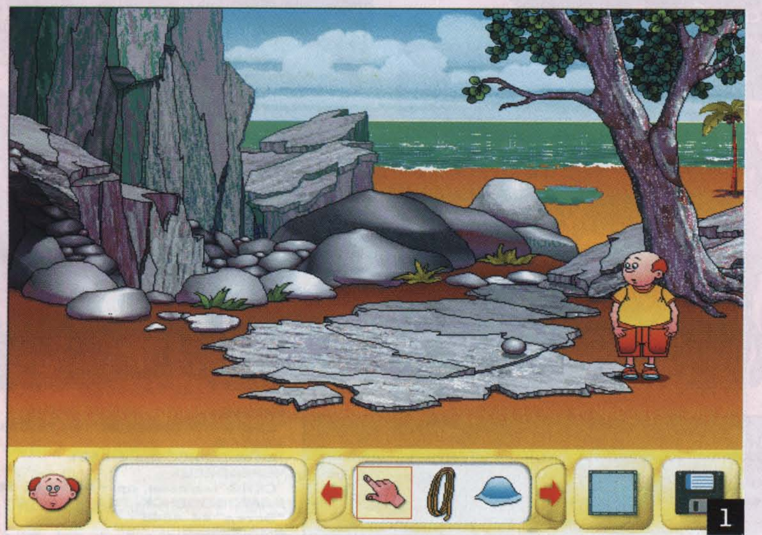
Жил был на свете один Робинзон. Вернее, тогда Робинзоном он еще не был, а был обычным то ли дяденькой, то ли мальчиком. Скорее, все-таки дяденькой, потому что, несмотря на общую упитанность, розовощекость, панамку и шорты, посреди его шевелюры красовалась аккуратная лысина. Так вот, этот дяденька случайно попал на необитаемый остров. Как попал? — Заснул перед телевизором, а там фильм про Робинзона, и ему приснилось... Наверное. А может, и нет.

И приснился ему квест. Квесты отечественным разработчикам снятся в последнее время удивительно часто. Сны эти обычно бывают двух видов — о том, как сделать игру посложнее — и создать, соответственно, сборник головоломок, или о том, как сделать ее посмешнее — и наворотить, соответственно, горы абсурда.

Почему же не снятся им новые миры, персонажи, действующие в соответствии с элементарной логикой, элегантные задачи на использование "подножных" предметов?

Потому, что это сложно и дорого? Или потому, что это никому не интересно? Может, народ у нас такой — кроме пазловин и приколов ничего ему не надо?

Не правда это! Все играют в "Сломанные мечи" и радуются — а вот в отечестве своем ничего похожего, увы, не находят... Впрочем, есть надежда на некоторые перемены. Фирма "Никита" заканчивает квест "Новый Робинзон", построенный именно на принципах использования естественных возможностей мира, в котором живет персонаж.



1. И этому камушку найдется место в нашем кармане.

Вода и мир

Впрочем, "живет" — это громко сказано! Бедняга заснул в своей квартире, а проснулся на необитаемом острове, среди пальм и крокодилов. Открыл глаза на прибрежном песочке, потому что приснилось ему кораблекрушение — со всеми своими неприятными последствиями вроде бессознательного перемещения в соленой воде к ближайшему куску суши.

И вот, продрав очи после едва не ставшего для него вечным сна, Робинзон капризно требует: "Пить хочу!". Это он к нам с вами обращается, к единственным свидетелям его морских злоключений — потому что отныне именно мы должны взять на себя груз ответственности за жизнь этого пухлого обывателя. Сам Робинзон труслив и туповат, без нашей помощи не то что выбраться с острова — глотка воды добыть не сможет!

Ладно, пошли искать "Пить!" и, заодно, знакомиться с нашим новым миром. Остров, на котором проходит первая часть игры, — это именно остров, а не набор локейшенов на карте. И это при том, что "Робинзон" демонстративно, вопиюще двумерен и даже, я бы сказала, одномерен — как аркада. Герой не ходит в глубь экрана и движется в ограниченной полосе на первом плане. Задник — чистая декорация и участия в игре не принимает. И все равно этот мир выглядит вполне живым! Если с того места, по которому идет Робинзон, он теоретически может увидеть другую часть острова, на которой только что побывал, — ее нам обязательно нарисуют. Если что-то, море, например, должно двигаться — его обязательно анимируют. Анимации минимум, никаких вам мушек и листочков, но если уж встретился зверь или птица, то они на наше появление отреагируют обязательно.



2. Робинзон не в меру любопытен.

Освоение пространства как метод выживания

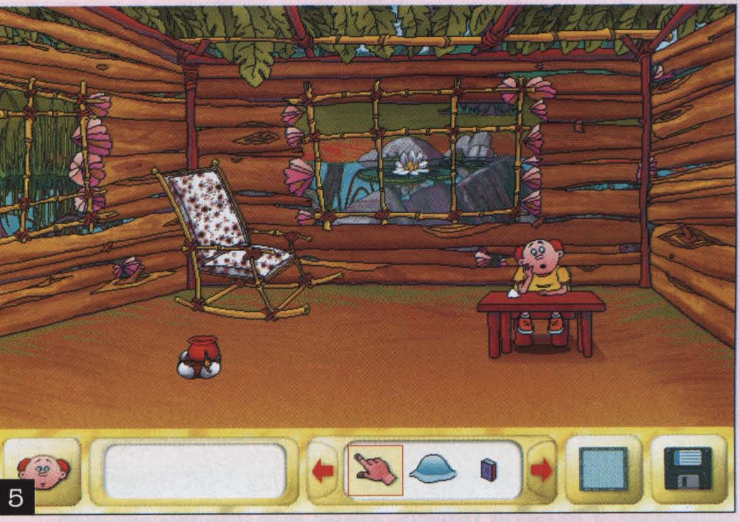
Итак, мы ищем воду. Первые игровые задачи решаются на ограниченном пространстве нескольких экранов. А что здесь найдешь? Пара деревьев, камни, прибрежная лужа с соленой водой, краб на морском песке, куст с вредными для пищеварения плодами, злобная птица в гнезде... Но зато все, что мы видим в "Робинзоне", можно потрогать и попытаться использовать себе во благо. Можно поймать краба, можно залезть в гнездо к птице, а можно швырнуть в нее камнем, можно попытаться напиться из лужи, можно съесть подозрительный плод с куста...

За увлекательным исследованием мира "Робинзона" легко забыть о главной задаче! Но наш герой не перестает напоминать о себе — канючить "Пить хочу, умираю!", — хотя по его цветущей физиономии не видно, чтобы он особо страдал.

Большинство задач в "Робинзоне" решается, что называется, естественным путем — таким, каким бы решали их в похожей реальной ситуации вы и я. Нет воды, но есть кокосовая пальма. Наш слабосильный герой не может на нее взобраться? Тогда воспользуемся камнем. Если не с первой попытки, так со второй кокос будет сбит — при этом он упадет на песок и потому не разобьется. Камнем здесь его тоже не расколешь — он будет просто уходить в песок. Надо найти твердую поверхность, на которой кокос можно раско-







лоть... Ура! Есть вожделенная влага. Теперь Робинзону хочется есть...

Наш друг привык к городскому комфорту и не хочет отказываться от него даже на необитаемом острове. Мало просто тропических плодов — горяченькое подавай, уху он не захочет есть без соли, — и вообще, приличный человек должен иметь дом и очаг в нем! Так что нам придется покрутиться, выполняя все прихоти нового русского Робинзона! И, поверьте, это будет не так-то просто.

Вроде бы и экранов в первой части игры не так уж много — но побегать по ним придется изрядно! Никаких подсказок вы не получите, если не считать намеков неизвестно откуда взявшегося на острове попугая с газетой, а, учитывая обилие возможных действий с предметами, перебор их практически исключается. Вот вы набрали воды — но вылить ее можете, где хотите, а не только там, где надо; подобрали камень — но избавиться от него можно в любой момент, в том числе кинув в птичку или крокодила.

Зато дом для Робинзона можно построить только в приятной, здоровой местности, вблизи пресной воды — и на его постройку годится далеко не каждое дерево!

В инвентарь можно запихнуть практически любой предмет, найденный на острове, — и вам еще придется обшаривать повисшие на скалах обломки корабля! Так что в безразмерных карманах нашего героя наберется целая куча самого разнообразного барахла, большую часть из которого можно использовать самыми разнообразными способами.

Это, к сожалению, не значит, что игра нелинейна. Каждая задача решается единственным способом, но порядок решения может быть разным, так что, застряв в одной задаче, можно смело переходить к другой или просто в качестве отдыха побродить по окрестностям и посмотреть, на какие еще глупости способен ваш приятель.

Томагочи Робинзон

Главный герой игры — просто удивительная находка продюсера и режиссера игры Дмитрия Генина! Единственный "игрушечный" герой, с которым можно сравнить нашего Роби, — бедолага Ларри.

Когда мы руководим действиями какого-нибудь крутого парня, вроде Blade Runner'a, в душе всегда появляется неприятный червячок сомнения: а так ли крут герой, если без нашей помощи и шагу ступить не может?

В "Робинзоне" все ясно. Герой туп, труслив, неспортивен и избалован. Без нас он пропадет, умрет с голодухи, будет съеден крокодилами или людоедами. Так что и мы, и он на своем месте. Он — ходит, переваливаясь на тонких ножках, сует всякую дрянь в безразмерные карманы, делает глупости и бесконечно жалуется на жизнь тонким капризным голосом. Мы, такие большие и мудрые, кормим его и защищаем, исправляем его ошибки, заставляем бороться за жизнь и плюем на все его нытье.

Единственное, чем грозит Ларри наша нерасторопность, — неприятные переживания сексуального характера. Робинзон же без нас просто загнется, как будто его и не было.

Больше всего первый этап игры смахивает на очень большую и сложную томагочи с человеком вместо цыпленка и без таймера. Робинзон может требовать от вас чего угодно, а вы (при наличии железных нервов, разумеется) — до бесконечности можете плевать на все его просьбы и гонять беднягу по острову в поисках приколов, которых в игре предостаточно. Но в конце концов позаботиться о еде и крыше над головой все-таки придется. Тогда-то и начнется самое интересное: на остров высадятся дикари, чтобы съесть в торжественной обстановке своего соплеменника — вашего будущего Пятницу. Надо будет спасти беднягу и начать длинный путь домой, полный приключений и опасностей .

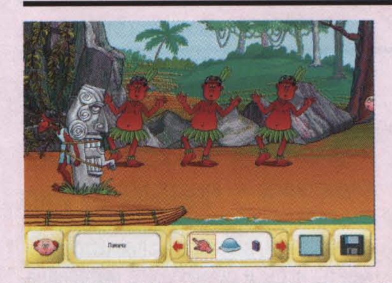
Не такая уж она и детская!

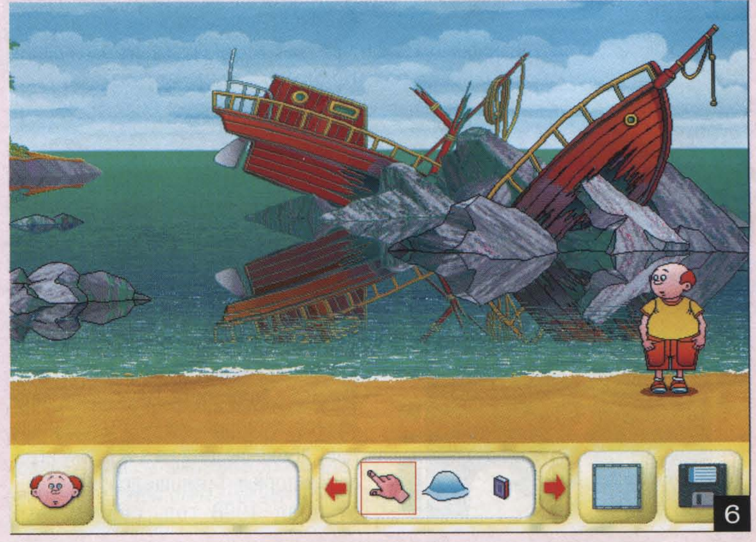
"И это детская игра?" — с ужасом спросите вы. Ведь "Робинзон" начинался именно как забава для маленьких деток. Нет, отвечу я вам, маленькие детки могут спать спокойно или (в крайнем случае) заглядывать в монитор из-за папиного/маминого плеча! Хотя бы лет до 10. Самим им ни за что не догадаться, зачем нужно



дерево гивея и как спасти Пятницу от превращения в суповой набор. Только большие и сильные люди, обремененные познаниями хотя бы в объеме начальной школы, способны справиться с суровым бытом в тропическом лесу. Так что в сентябре, когда выйдет игра, вам придется выбирать: либо продолжить образование в школе/институте, либо заняться проблемами выживания отдельно взятого индивидуума на необитаемом острове.

Робинзон — просто удивительная находка авторов игры! Единственный "игрушечный" герой, с которым его можно сравнить, — бедолага Ларри.





3. Достать банан не так-то просто!

4. Что нового, птичка?

5. Эх, сейчас бы супчика горячего!

6. На нашем корабле есть чем поживиться.

Тайна фараоновой гробницы

Ольга Цыкалова

Egypt 1156 B.C.

Спасибо дорогой фирме Cryo за нашу счастливую старость! В черную годину, когда все пинают ногами любимый жанр, она не дает закрыться нашему разделу и минимум раз в полгода посылает нам игрушку, чтобы мы, сирые и убогие, заработали себе на хлеб с маслом. Уже за одно это фирму Cryo надо любить и уважать, а если учесть, что она единственная продолжает славное дело исторических симуляторов, выпустив уже вторую игру этого жанра — Egypt 1156 B.C., то ее надо любить еще жарче и крепче!..

Надо-то оно, конечно, надо, только очень уж сложное это дело — любить продукцию фирмы Cryo! Все вроде бы на месте в ее творениях: великолепная графика, сюжет, герои... а в целом игра не получается. То есть получается игрушка как игрушка, а не Игра, какой она должна быть при таких роскошных технических и художественных возможностях.

В прошлом году Cryo нашла, наконец, компромисс — начала делать не просто игры, а так называемый edutainment, в котором сливаются элементы игры и обучающего материала. Выглядит это, кстати, не так устрашающе, как звучит. "Версаль" — классический представитель этого жанра. Сценарий слабоват, как всегда, зато интерес к игре поддерживается великолепными реконструкциями дворца, костюмов и быта эпохи. Плюс море справочной информации — отрада родителя: вроде бы дитя не в игрушку играет, а историю Франции долбит.

Жизни в Egypt 1156 B.C., собственно, не много. Есть смерть и все каменное и нетленное, что с нею связано.



1. Это вы — простой египетский парнишка!

Настал 1998 год, объявленный ЮНЕСКО годом Египта, к его началу открыли долго реставрировавшееся крыло Лувра с египетскими коллекциями... А фирма Cryo тут же предложила нам игрушку на древнеегипетские темы — с сильным образовательным уклоном, разумеется, и в тесном сотрудничестве с этим самом Лувром.

Темна египетская ночь...

Итак, Древний Египет, темная звездная ночь и страдания бритого наголо (по местной моде) юноши, то есть нас.

О несправедливая судьба! Нашего доблестного родителя, отдавшего лучшие годы жизни престолу, служа ему в почетной должности придворного писца, обвиняют в святотатстве — пособничестве в грабеже могилы фараона! Наказание будет ужасным: папашу казнят, а фамильную усыпальницу сотрут с лица земли — если только мы в три дня не докажем самому Рамсесу Третьему, что родитель наш тут совсем ни при чем.

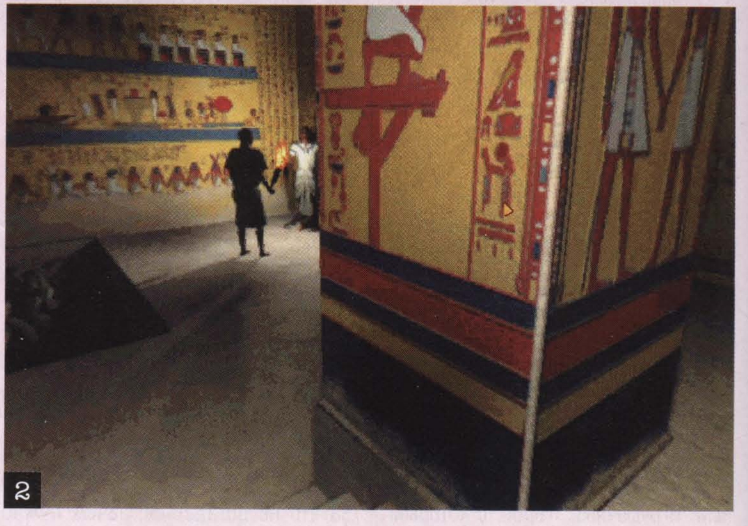
Долго предаваться унынию нам не с руки: надо двигать в Долину царей, где под пирамидами, склепами или просто под песочком покоятся мумии наших и фараоновых предков. Начнем мы, естественно, с места преступления — гробницы фараона. Даже маленький ребенок знает, как опасно лазить в кромешной тьме по гробницам! Одна незамеченная ловушка, и наш герой — уже не герой, а покойник. Однако если вам доведется дожить до утра, вы узнаете о жизни древнего Египта много нового и интересного.

Жизнь после смерти

Жизни в Egypt 1156 B.C., собственно, не много. Есть смерть и все каменное и нетленное, что с нею связано. Мы увидим пару гробниц, храм, мастерскую, где бальзамируют трупы, несколько домов и деревню могильных тружеников.

Разговоры с персонажами, которых в игре около 30 (почти все они работают в местном предприятии "Ритуал"), носят по большей части образовательный характер.

Задачи, как обычно, направлены на то, чтобы заставить игрока обойти все закоулки помещения, в которое он попал, и абсолютно не зависят от сути происходящего. Удивительно, насколько сценарист не задумывался над тем, чтобы хотя бы не разрушить ту атмосферу реальной жизни, которой дышит графика игры.



2. В этой гробнице мы не одиноки...

Характерный пример: нам надо миновать ловушку-колодец. Нам быстро удается найти прислоненную к стене доску, по которой мы перебираемся на другую сторону колодца, и... встречаем там людей! Интересно, как они сюда попали, если дорога — одна?! Как переправились через ловушку? Почему доска осталась с другой стороны колодца? Увы! Эти вопросы, похоже, никому из сценаристов/разработчиков в голову не приходили!

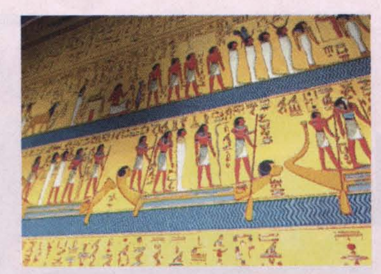
Да, с живыми людьми у Cryo явно большие проблемы — тем более что жанр обязывает быть точным, а о том, как жили и развлекались древние египтяне, мы знаем не так уж много, да и то из мрачноватых фресок тех же самых гробниц.

Зато умирали они с размахом, которому теперь можно только позавидовать! Готовиться к этому — самому важному — моменту в своей земной жизни они начинали задолго до появления первых признаков дряхлости или смертельной болезни.

Гробница, которую строили иногда десятилетиями, была (в зависимости от доходов) для кого кубышкой, а для кого швейцарским банком — только вклады и проценты по ним выдавались лишь в загробном мире. Получили ли по своим счетам древние египтяне все, что причиталось, мы не знаем, но зато теперь, благодаря их предрассудкам и усилиям фирмы Cryo, мы имеем возможность бродить по практически не тронутым временем и людьми внутренностям их гробниц и заупокойных храмов, восстановленных художниками компании с удивительной старательностью.

Осознанная необходимость как свобода

В новой игре Cryo сознательно пошла на ограничение своей буйной художественной фантазии и технической мощи ради большей достоверности про-



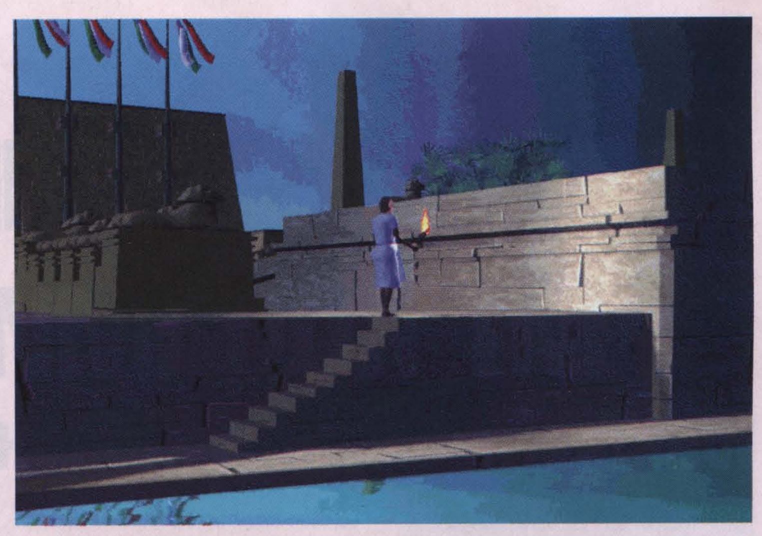


исходящего. Панорамы с обзором на 360 градусов по горизонтали и вертикали достигли просто фотографической четкости и частично составлены именно из фотографий древних египетских фресок.

Зато перемещения отсутствуют совсем! Когда вы движетесь, одна картинка просто сменяется другой — и, знаете, в данном случае это очень правильный подход!

Когда Cryo пела о невиданной свободе своей новой трехмерной технологии, я бесилась из-за того, что вечные фиксированные перемещения протаскивали игрока мимо всяких интересных вещей, а изменения в четкости картинки плохо действовали на глаза. Теперь придраться не к чему! Мир статичен, и свобода в нем не предусмотрена как таковая. Зато он ясен, четок и подкупающе реален.

Мы снова увидим фирменное Cryo'вское ослепительно голубое небо, игру солнечного света и тени, отблески пламени светильников на теряющихся во мраке стенах — все то, за что Cryo можно было бы уважать, даже если бы она делала из такого материала не игры, а слайд-шоу.



Основные персонажи в игре блещут всеми последними достижениями трехмерного моделирования лиц и синхронного движения губ. Выглядят и говорят — ну как живые, жаль только, глазами не моргают.

Зато "египетские" мультики — неинтерактивные вставки — по большей части смотрятся совсем убого. Такое ощущение, что одни художники работали над реконструкцией древнеегипетского мира, а другие потом в спешке лепили дополнительные, нужные

Панорамы с обзором на 360 градусов по горизонтали и вертикали достигли просто фотографической четкости.

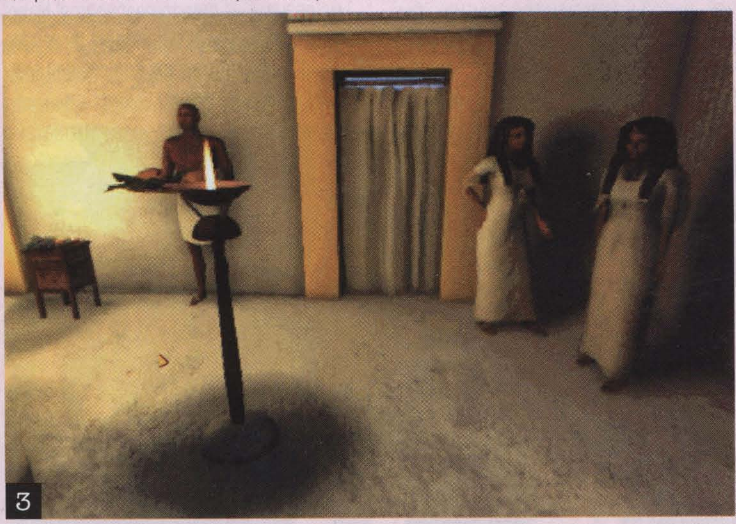
для сюжета игры анимашки. Ни цвета, ни света, ни формы, ни нормального движения в этих низкобюджетных поделках — как будто Cryo не имеет к их созданию никакого отношения!

Кому что нравится

Да, сурова жизнь образовательной игрушки! Надо чтобы и увлекательно было, и образовательно, и еще, по возможности, красиво. Все это — в рамках одного CD и явно небесконечного бюджета!

В целом проект, пожалуй, удался. Любители "евроадвенчур" получили игру в "ненавязчивом" стиле Cryo, другие (унылые особи вроде меня) — приятную прогулку по египетским древностям, и при этом и игрокам, и визитерам досталась в виде бонуса изрядная иллюстрированная энциклопедия по древнеегипетской истории.

Теперь о самом приятном. Стараниями фирмы "Амбер" Egypt 1156 B.C. в самом скором времени превратится в наш "Египет в 1156 г. до н.э." и будет доступен самым широким слоям отечественных любителей древней компьютерной истории.



3. А это — дом богача! Хотя отсюда не видно...

Egypt 1156 B.C.

Разработчик	*Cryo*
Издатель	Cryo

Резюме

Egypt 1156 B.C. от Cryo потрясает красотой и историчностью — особенно, если переключиться с режима игры на режим экскурсии.

Системные требования

ОС	Windows 95/DOS
Процессор	Pentium 133
Память	16 Мбайт
CD-ROM	4x
Видеосистема	SVGA

Рейтинги

Графика	85%
Звук	80%
Сюжет	60%

Интересность



80%

Смысл жизни с чит-кодами,

или Опять "Монти Пайтон"

Наталия Дубровская

Нет, жизнь несправедлива! Несправедлива до анекдота — как и утверждает группа "Монти Пайтон" всю историю своего существования.

Ну правда ведь: сколько лабуды, паршивой и разной, выходит на большую дорогу игрового рынка, и половина даже не окупается (то есть не оправдывает факта своего бездарного существования хотя бы "прибыльностью") — а вот несравненный Monthy Python номер три так и сгинул — вместе с симпатичной фирмой 7th Level, которая так здорово помогала "Монти" переместиться с киноэкрана на компьютерный. Знаменитый фанатик FMV-формата, богатая и отнюдь не "жадная" Take 2 уже подхватила проект — и опять облом, отказалась от него в самом конце, продала права японской Panasonic. А уж ей-то на нас совсем плевать — и PC'ишные игрушки ей никаким боком не уперлись, и весь европейский игровой рынок — тоже. Спасибо хоть выпустила игрушку в свет — не отладив, не обеспечив ни рекламы, ни дистрибуции на "западных" рынках...

И слава богу, что все-таки добрела она и до нас — посмотрели, поиграли, теперь даже солюшен публикуем... Чтобы вы, дорогие мои, непременно нашли ее, игрушку Monty Python's The Meaning of Life, как бы трудно это ни было, и поиграли в нее без хлопот, с полным своим удовольствием... Нам реклама с дистрибьюторами не указ!



Приступаем... Первое, что вам придется сделать, — принять на себя полную (или не очень) ответственность за то, что с вами будут делать. Промотав Disclaimer до конца (а он ОЧЕНЬ длинный), выберите любой из предложенных ответов — только не орите, что вы тут ни при чем, и не зовите мамочку. Выкинут обратно на десктоп — и весь разговор! "Монти Пайтон" шутить не любит.

Играя, помните о нескольких важных моментах. Во-первых, что одного щелчка на активном объекте часто не хватает. Иногда добиваться своего приходится, щелкая на одной и той же точке раз по десять! Работа не закончена, пока объект не начал "повторяться".

Второе правило вполне логично вытекает из первого: слушайте, что вам говорят! Часто самый идиотский треп персонажа — готовая разгадка измучившей вас пазлы...

И последнее: я буду указывать на самые интересные "необязательные" моменты игры, но помните: это — десятая часть "интересностей" The Meaning of Life, не больше! Не облазить каждый экран игры по сантиметру — настоящее преступление! И играть тогда совершенно не за чем.

Акт первый: мы еще живы!

Тут все просто: надо успешно родиться, расцвести и умереть, собрав по дороге необходимый инвентарь. Инвентарь этот будет обладать определенной пищевой ценностью и пойдет на приготовление блюда, которое порадует самую Смерть — в последней, пятой части нашего земного бытия. Остальные четыре можно проигрывать в любом порядке, как понравится.

Солюшен к игре

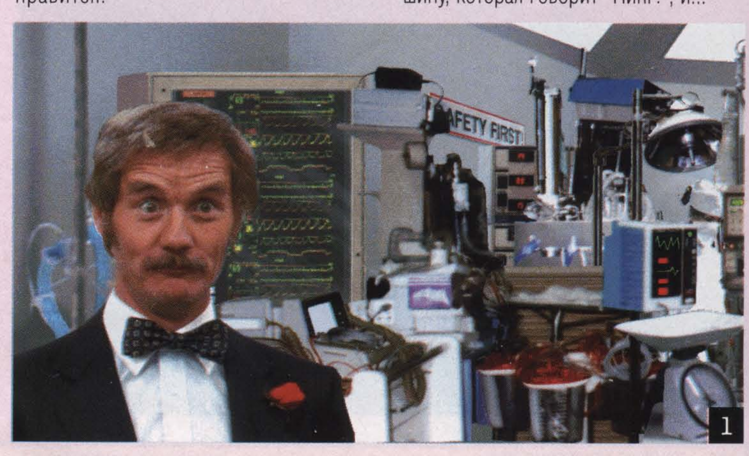
Monty Python's The Meaning of Life

Birth

Хотя особой необходимости в этом нет, давайте все-таки начнем с самого начала — родимся на свет, а то как-то глупо скандалить со своей бесценной половиной или предаваться эротическим фантазиям в школьном классе, не пройдя через этот интересный этап нашего существования.

Итак, мы в роддоме, и главные участники шоу уже здесь — и доктора, и сестры... Щелкните на сестре, чтобы в палату натащили всякого оборудования, и прежде всего — машину, которая говорит "Пинг!", — без нее дело не пойдет, и комиссия не обрадуется... Расставили? Отлично!

Чего еще не хватает? Ах да, мамочки! Вон она, справа — лапой машет! Щелкните на ней пару раз, заставьте сестру выкатить несчастную и отдать на съедение врачам — они-то разберутся! Надо только включить все приборы (всего их — 11!), не забыв про волшебную машину, которая говорит "Пинг!", и...



1. А вот и машина, которая говорит "Пинг!".





"What am I to do, Doctor?"

"Nothing, dear! You are not qualified!" — Рожаем, короче!

Помогите женщине — первое веселое дитя принесет вам пенни (возьмите его из автомата, появившегося возле весов). Второе разобьет стекло в двери и откроет вам путь в Большой Мир... А там, поверьте мне, ОЧЕНЬ гадко... Во всяком случае в том фабричном городке, который, похоже, достался нам для жизни.

В принципе, вы можете сразу, не заходя домой, отправиться в аптеку за презервативом, а потом — в гости к протестантам на соседнюю улицу. Но я настоятельно рекомендую завернуть в ближайшую дверь, к чадолюбивым, но бедным католикам, собравшимся сдать всех своих маленьких хорошеньких детей на опыты. Если вы там честно пощелкаете, наградой будет безобразная песня Every Sperm Is Sacred плюс соответствующий клип (точнее — фрагмент фильма, по которому сделана игра. Их, фрагментов, нас ждет еще целая туча!).

Теперь о деле: достаньте свой пенни, щелкните на вывеске аптеки Harri's, возьмите свой French Tickler национальных цветов, поверните налево и загляните в окошко к малодетной протестантской паре — у них есть чем поживиться! Щелкните на бесцветном субъекте за столом, войдите в дом и предложите его тоскующей супруге презерватив. Растроганная домохозяйка теперь готова смотреть сквозь пальцы на любые ваши злодеяния — например, она и глазом не моргнет, если вы утащите с комода кувшинчик сливок — и закончите таким образом весь ее уровень!

Growth & Learning

Все, кончилось ваше беззаботное детство — началось беспросветное взросление в четырех стенах и за партой!

Если вас не прикалывает эпос о Гильгамеше, который декламирует в церкви сухарь-преподаватель (в качестве молитвы, наверное) — можете сразу пройти в класс (дверь налево). Только не забудьте щелкнуть на религиозной картине, которая висит на левой стене, над хором. Ваше усердие будет вознаграждено, причем способом в высшей степени святотатственным... Стоит попробовать!

Оказавшись в классе, щелкните на двери — чтобы учитель пришел. После его монолога дайте высказаться детинушке с краю справа — он отчаянно тянет руку. Потом обратите внимание на тихоню в среднем ряду — он явно что-то прячет под партой!

Под партой-то под партой, но в результате кое-что появится в левом окне... ТАКОЕ кое-что! Щелкните на... ней... если не страшно... — и идите выигрывать викторину под названием You Don't Know John — "вход" в нее нарисован на доске.

Должна вас расстроить — играть придется честно! И если вы не вошли в топ — не будет вам пути дальше! Главное — не продуть в финале. Не волнуйтесь — вопросы там дурацкие, и их много. Если не торопиться и бить только наверняка, вы легко выиграете свои 400-500 фунтов и получите бутылочку льняного масла!

Отдайте масло хитрому мальчику с курицей в парте, а пустую бутылку возьмите — сейчас мы наберем в нее святой водички из похабного фонтана в часовне, где начинался уровень, — и сможем смело переходить на следующий этап.

Fighting Each Other

Здесь нам предстоит сыграть вовсе не в "войну", как вы подумали, а в "доктора" — сейчас я расскажу, как.

Отправляйтесь в палаточный лагерь — нас там ждут (и вовсе не "Злобные зулусские воины", как вы могли заключить из таблички, а благородные английские офицеры, красиво защищающие Африку от негров).

Зайдите в палатку, в которой отдыхает офицер без ноги. Военные будни полны неожиданностей! "Вот, — говорит, — проснулся — один носок лишний!"

Ну что тут делать? Позовите доктора (щелкните пару раз на посетителе со льдом в руках), потом дайте ему обсудить проблему с пациентом (диалог будет долгим)... Что, есть диагноз? Додумались, что это не вирус, а тигр?



Тогда идите его ловить — в джунгли. Вход — справа от палатки!

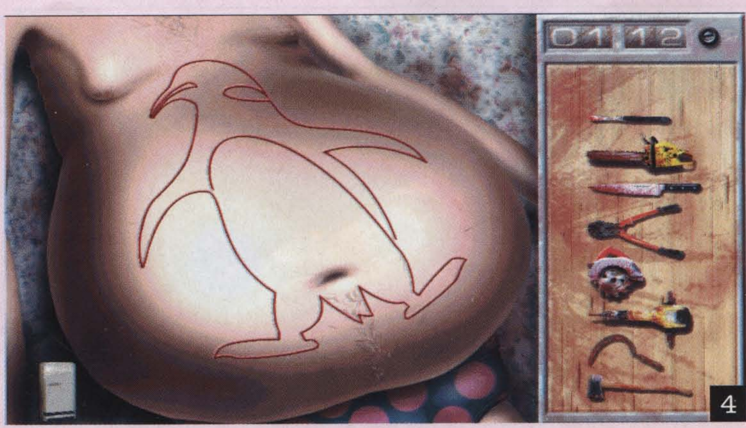
Первое, что вы найдете в джунглях — двух прохиндеев в тигриных шкурах (а кто-то говорил, что тигры в Африке не водятся). Дайте им попудрить вам мозги — только не верьте всем этим байкам про дешевые распродажи конечностей и работу на английскую разведку! Они ногу и отгрызли, точно!

Дайте служивому Длань Господню — и у него, само собой, найдется самая нужная солдату вещь — ножка в узорном чулке...

Когда офицер устанет их слушать, и сцена переместится, — щелкните на нем, а потом пошуршите по кустам. Та, что, нам нужна, лежит возле таблички слева... нет, это пока не нога — это Длань Господня. Хватайте — потом поменяемся!

Покинув лагерь, заберитесь на гору рядом с казармами — там стоит солдатик с указкой, читает лекцию. Посмотрите кинишку на экране рядом и дайте служивому Длань Господню — и у него, само собой, найдется самая нужная солдату вещь — ножка в узорном чулке... Ну, дальше понятно? Приладили ее вместо той, что тигры отгрызли, — и... Ура! Банка лосося (на-



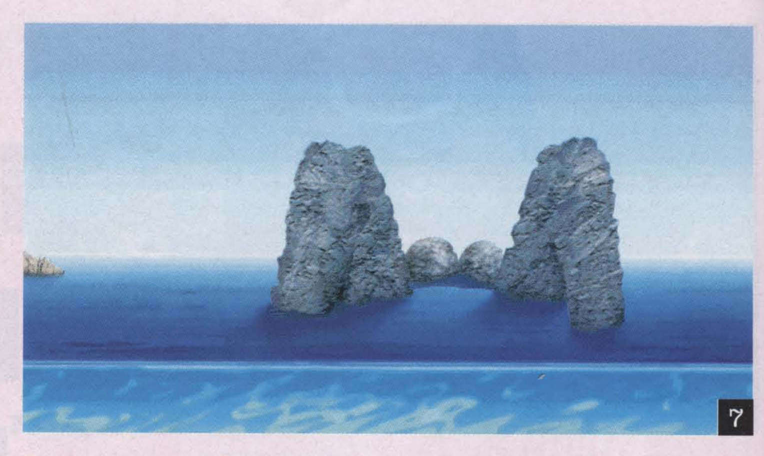


2. Школьные годы чудесные...

3. Они и отгрызли ногу! По глазам видно!

4. Наверное, это и называется "художественной резьбой".







верняка из стратегических запасов)!

Кстати, полученный опыт нам еще очень пригодится — когда надо будет печенку пересаживать. Но это потом! Пока придется изрядно поскучать — как и положено в среднем возрасте.

Middle Age

Итак, вы и ваша жена пришли в ресторан отметить годовщину свадьбы. Проблема в том, что вы оба неимоверно тупы, и к тому же вам в принципе не о чем разговаривать. Хотя и сидеть, уткнувшись в тарелку, — тоже не дело — юбилей все-таки!

Щелкните на правой груди возникшей возле стола красотки (Start). Вас ожидает суперигра "Поддержи с ней разговор, пока еду не принесли!"

Добравшись до своей любимой темы — "До чего же у тебя родственники отвратные!", — вы получите от супруги в глаз...

Держитесь! Это не так просто!

Прежде всего запомните, что разговор не должен иметь никакого смысла — он должен быть только правильно организован.

Сначала вы должны выбирать те фразы, которые начинаются точно так же, как и те, которые будет произносить ваша дражайшая половина ("интересность" беседы для нее будет таким образом гарантирована). Лучшая тема — Our Endangered Ocean Ecosystem. Поупражнявшись так и добравшись до своей любимой темы — "До чего же у тебя родственники отвратные!", — вы получите от супруги в глаз и охапку сена, которая рухнет на стол прямо с небес.

Посмотрите на "группу поддержки" в зале — теперь она состоит не только из Хендерсов обоего пола! Там появилась пятнистая корова, которая отнюдь не откажется от этой охапки — и отплатит горшочком первосортного навоза. Так что беседу можно продолжать.

Теперь — рифмуйте начало фразы с тем, что сказала миссис Хендерс (она говорит "Otters, oh, otters!" — а вы в ответ: "Potters, oh potters!").

При достаточном усердии вы довольно быстро получите жирную серую крысу на столе и водопроводную трубу над головой. Щелкнув на крысе и отправив ее в трубу, поверните краник — полейте наш навозец для ускорения процесса.

Ну, последний рывок — официант уже близко! Выбирайте фразы, начинающиеся с той же буквы, что и реплики супруги. Оп! Два щелчка — и у вас есть веточка укропа! Уф, совсем мало осталось до того, чтобы спокойно умереть, — только пересадить пару органов и лопнуть от обжорства. Начнем с...

Live Organ Transplants

Сыграв на органе (пока — с ударением на второй слог) и вызвав конферансье, приступайте к работе: пациента надо вскрыть, причем красиво: строго по предложенной линии и так, чтобы он не умер в процессе (учтите, что орать он будет в любом случае — не обращайте внимания! Главное, чтобы все поле не заляпать — а то придется сначала начинать).

У меня операция лучше всего проходила с использованием дрели. Но все заядлые думеры, насколько я знаю, берут бензопилу — и тоже получается. Так что это, скорее всего, вопрос мастерства и привычки, а не выбора оружия.

Если же вы оказались совсем уж бездарны или если поиграть хочется, а резать пациента на время вы не можете по принципиальным соображениям (и значит, почти наверняка уже прислали мне одно из этих бесконечных писем на тему "Папа, папа, ты умер?!" — это НЕ СМЕШНО!"), — смухлюйте, что уж делать! Наберите IAMNODOCTOR — и вперед! Разрез получится автоматически. Если же, напротив, вы хотите делать все это медленно и с наслаждением — для вас есть код ICANTLOOSE. Можно промахиваться и тормозить до упора — все равно бедняга дотянет до финальных аплодисментов!

Успешно вырезав "мордочку" и полюбовавшись опустошенной брюшной полостью, уходите через холодильник на кухню — выманивать из бедной женщины печенку. Дайте санитару выговориться, побеседуйте и с самой дамой: когда дело дойдет до Galaxy Song, бедняжка размякнет и безо всяких протестов отдаст вам свою бесценную печень. Вернувшись "на сцену", прицепите орган (ударение на первом слоге) к трубе в брюшной полости пациента — и получите в награду пылесос! Вещь просто необходимая на загаженной кухне, куда нам предстоит вернуться.

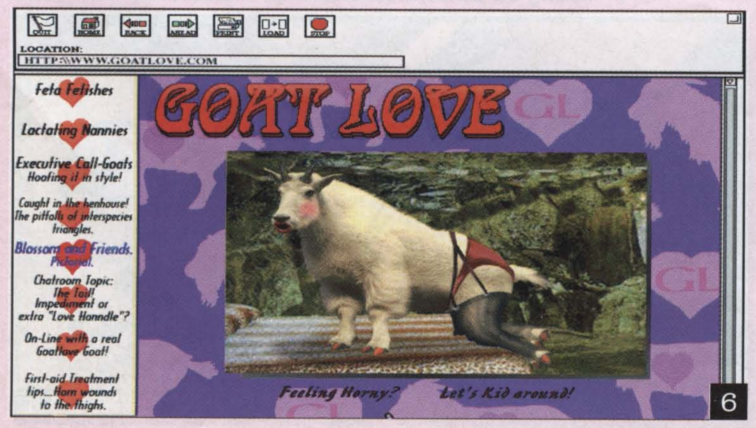
Чистить будем холодильник: сначала соберите пылесосом все предметы (включая Spam и ангелочков из кордебалета), потом — открытый космос, вместе со звездами и тьмой.

Закончив, вы увидите то, зачем мы сюда пришли, — луковицу. Осталось найти желатин — и радостно рвануть на тот свет, он же — диск номер два. Дерзайте! Немного осталось!

Autumn Years

Просмотрев REALLY DISGUSTING вступительную сцену, щелкните на Самом Толстом Человеке В Мире (дождавшись, когда его перестанет тошнить, конечно) и начинайте решать пазлу с тарелками — и бог мой, насколько она ужасна! Не Lighthouse, конечно, но попотеть придется!

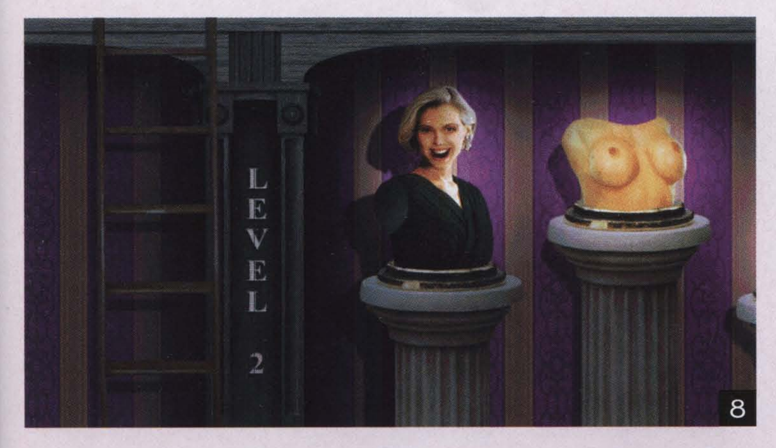
Расположение тарелок относительно центра роли не играет — только общий



5. Трофеи. Зеленый справа внизу -- Флиппер.

6. Гм... Web-страница для эстетов. Сходите и послушайте, что вам скажут! (Paradize, Sex Sex Sex.)

7. А это -- та самая скала! У вас есть с собой инопланетный зонд?





вес! Само собой, снимать можно только те, что сверху. Треугольник — 1, квадратик — 2, круг — 3, прямоугольник — 4. Остальное и так понятно — смотрите, чтобы груду не перекосило слишком сильно, и все будет как надо.

Если же "как надо" не получается, и вам уже до смерти надоело кормить Самого Толстого всякой дрянью, — наберите IWANTTOWIN. Тарелочки куда-то исчезнут, и вам останется только закинуть в пасть клиенту Тончайший Кусочек Мяса — и отбежать подальше... он, кусочек, станет последним, что несчастный толстяк проглотит в этой жизни, — перед тем как, к радости всех присутствующих, с грохотом взорваться. Зато мы получили желатин! Последний ингредиент рокового Мусса Из Лососевых...

Кстати, если вы потом вернетесь в ресторан и повторите забаву с тарелками — получите лишний клип про уборщицу. Очень тошнотворный (как и все Autumn Years), но очень, очень смешной! Советую рискнуть.

Death

Тут главное — осмотреться! Пощелкайте на всем, что можно, не забудьте о домике, облаках, статуях и листьях... Короче, доведите Смерть до того, чтобы она устремилась в домик, где идет вечеринка, — разбираться.

Там нас ждет главная и последняя в нашей бренной экранной жизни забота — Рыбный Мусс! Откройте шкафчик с кухонными приспособлениями — сейчас мы будем готовить вкусную еду.

Если все ингредиенты при вас (а они — при вас, если вы честно прошли все предыдущие уровни до конца), можете сразу приступать к делу. Если же составляющих не хватает, а идти за ними смерть как не хочется, — наберите ILOVETOCOOK, и все нужные предметы сами запрыгнут на полку.

Только не надо возиться со всеми этими миксерами и бетономешалками, ладно? Просто сложите все в миску, как есть, — и... Congratulutions, We're All Dead!

Рыбку только подстрелите, не забудьте. Получилось? Все! Акт I вы доиграли, прожили жизнь красиво и достойно! Теперь займемся загробностями — а они, увы, куда сложней!

Акт второй: путь к свету

Начнем с Material — для разминки перед Spiritual. Все равно, откуда ни начинай, придется пару раз перебежать из Материального в Духовное и обратно. В Dental можете вообще не соваться, пока не закончите с двумя первыми.

Material: Музей

Это — музей, и проскочить без экскурсии вам никто не позволит! Так что хватайте наушники (на стене, среди трофеев) и начинайте обход. Переход с уровня на уровень осуществляется по вертикальной лесенке. Воспользуйтесь ею, поднимитесь на уровень 2 и возьмите зонд с планеты Алгон. Он обладает уникальными и совершенно необходимыми для нас возможностями!

Кстати, заметили, что одного трофея на первом уровне не хватает?

Это — место для последней на земле Pantomime Horse, скрывающейся в лесах Амазонки! Пока мы не поймаем последнюю Лошадь Из Пантомимы, нас в рай не пустят.

Вернитесь на уровень один и ныряйте в картину над столом — порезвимся в открытом море.

Море

Щелкните на паруснике справа и сразу отправляйтесь на дно, вслед за обломками.

Спускайтесь до самого дна впадины, собирая по дороге нужные вещи. "Титаник", английская королева и прочие глупости нам не нужны. Ваша задача — вынырнуть на поверхность с двумя пачками акций (11% в общей сложности) и граммофоном.

Вынырнули? Продолжаем исследования!

Видите скалы, развалившиеся в непристойной позе? Пошлите туда зонд: хитрый аппарат вернется к нам с каменным лифчиком в зубах! Очень нужная вещь — сейчас мы его махнем на бензопилу и немножко уничтожим дождевые леса Амазонки. Для этого найдите островок с аркой и щелкните на ней. Не задерживаясь, проходите в следующую арку — Paradise.



Paradise

Райское местечко! Прямо Лас-Вегас! Отдайте лифчик мрачному малому, которого не берут в кордебалет, — он устремится к сцене, бросив свою замечательную пилу. А нам того и надо!

Еще зайдите в заведение под названием EAT EAT EAT — там дают малину. И BOOKS BOOKS BOOKS — тоже неплохое местечко. Если постараться, здесь можно раздобыть Продавца Энциклопедий. Нужный малый, в любую дверь пролезет.

Пошлите туда зонд: хитрый аппарат вернется к нам с каменным лифчиком в зубах! Очень нужная вещь...

Земля язычников

Так... Теперь займемся обращением неверных. Выйдя из арки, щелкните на маленьком кресте у дороги, а там...

Там собралась куча язычников во главе с синим-пресиним шаманом африканских кровей, служащая своим богам, не вылезая из жалких хижин.



Превратите все хижины в храмы (ша-



8. Идеальная жена из музея. Основная фраза: "The dinner is ready! Will we have sex before or after we eat?"

9. Нет, он не хотел! Это мы его заставили! Прости ему, Господи!





ман будет путаться под ногами и отчаянно возмущаться — не обращайте на него внимание).

Получив за свои труды монаха с колотушкой, займитесь переделкой церквей в страховые компании: берите их по одной и отправляйте в Машину. Всего страховых компаний должно получиться 20 — без них не уходите!

Теперь самое время заняться спасением природы. Щелкните на табличке Nature Preserve — нас там только и ждали!

Возьмите бензопилу и хорошенько пройдитесь по красотам амазонской природы. Сломалась? Ничего! Позвоните — закажите напалм.

Nature Preserve

Так... Там шаман, здесь — гринписовец!

Здесь же, кстати, бродит и Лошадь Из Пантомимы, которую фиг поймаешь — можете и не стараться.

Возьмите бензопилу и хорошенько пройдитесь по красотам амазонской природы. Сломалась?

Ничего! Позвоните пару раз по телефону — закажите напалм.

Так... Зелень смели — обнажились древние руины, и подлая Лошадь теперь прячется за ними. Держитесь — цивилизация с нами! Включите граммофон — никакие пирамиды такого не выдержат.





Есть! Кругом — выжженная земля. Но хитрая Лошадь Из Пантомимы не сдается! Она спряталась за маленького пушистенького морского котика — а эту улыбчивую прелесть с места не сдвинешь!

Натравите на котика монаха из инвентаря. Должна вас расстроить: бить зверюшку придется долго и страшно, и никаких чит-кодов для слабонервных здесь не предусмотрено. Сначала котик заплачет, потом будет молить о пощаде... Продолжайте, пока от этого трогательного живого комочка с глазами в полмордочки не останется кровавая лужа. Бр-р-р...

Зато Лошадь — гип-гип-ура! — почти у нас в кармане! Осталось только всучить малину очумелому гринписовцу — но это как раз совсем не требует напряжения.

Кстати, если вам так и не удалось собрать все необходимое для поимки Лошади — наберите GIMMESTUFF и получите все сразу и бесплатно.

Нет, нет тащить лошадь в музей еще рано! Сначала надо освоить освобожденное пространство: расставьте 20 страховых компаний, где придется, и они породят монстра — VBCA — Very Big Company of America. Из нее вам предстоит извлечь Головореза (Hatchet Man) и отправиться с ним вместе на море.

Море

На высокой скале в открытом море стоит страховая фирма Crimson Permanent. Щелкните на ней — и увидите, как там все было. Как там было плохо и страшно, пока не...

Пока вы не принесли Головореза, не щелкнули им на Crimson Permanent — и клерки не подняли страшный бунт, не повыбрасывали менеджеров из окон и не пустились в самостоятельное плавание по финансовым морям. Помашите мятежному страховому обществу вслед и возвращайтесь в музей.

Музей

Поместите Лошадь среди трофеев, щелкните на ней — и примените Продавца Энциклопедий к сейфу. Ему обязательно откроют, а в сейфе — 40% акций VBCA! Теперь им от нас не уйти!

Nature Preserve

Отдайте акции Crimson Permanent — и посмотрите, что стало с VBCA, когда до нее добрались мятежные англичане! Дайте им расправиться с конкурентами, а потом хватайте VBCA. Теперь она наша по праву!

Уф... Поехали в деревню — разжигать войну. На море есть островок с сараем — туда мы и пойдем.

Деревня

Главное — добыть пожилую леди в шляпке. Она — внизу экрана под коровой. Щелкнув на ней, приведите всю буколическую сцену в боевую готовность. Щелкайте на всем и на всех, пока ферма не ощетинится оружием, а рядом с сараем не появится бетонный фундамент. Пристройте на него нашу VBCA — и на капустной грядке вырастут отличные ракеты типа "земля-земля". ОГОНЬ!

Видите, слева появился вход в бункер? Сходите туда и возьмите бутылку шотландского виски — для неразорвавшегося шотландца.

Самое интересное в сарае — история "О самой смешной шутке в мире" в трех клипах (щелкать на экране в углу). Зато самое важное — карта на столе. Щелкните на ней и влейте виски в глотку упавшему на стол неразорвавшемуся шотландцу. Возьмите его — нас ждут подрывные работы!

Идите в бункер, возьмите вагонетку (собирать барахло) и щелкайте шотландцем на стены, пролезая в образовавшиеся дыры. Поскольку в шахте живет 4 ужасных чудовища, вам придется найти смертоносную "самую смешную шутку в мире" в 4-х переводах! Скормите монстру шутку на том языке, который он поймет, — и он умрет от смеха.

Бродить по шахте — занятие весьма мучительное, поскольку она повсюду одинаковая. В качестве ориентиров можно использовать всякую приятную ерунду, разбросанную то здесь, то там, — вроде черной икры и золота. Поскольку унести все это вам никто не даст, лучше ничего и не трогать. Если же стало совсем невмоготу — наберите LETSGOHUNTING — и получите все 4 шутки сразу!

Избавившись от монстра, пробейте последнюю стену — вот это да! Перед нами — настоящий восточный дворец!

Войдите в него. Гм... облезлая палата с пружинной кроватью. Что делать — разорвите матрас, загляните, что там в него зашито...

Ого! Бронированный сейф и гвардеец в медвежьей шапке на часах!

Увы! Пока мы с ними ничего сделать не сможем! Ангел любви, который справится с гвардейцем, живет в Spiritual — и нам до него еще идти и идти...

Весь следующий номер.

(Окончание в следующем номере.)

10. А вот и свет в конце туннеля...

С И М У Л Я Т О Р Ы

Team Apache



Team Apache представляет собой некую золотую середину между хардкорностью и аркадностью. Я ничуть не удивлюсь, если к концу года ТА превзойдет по популярности Лучший Вертолетный Симулятор.

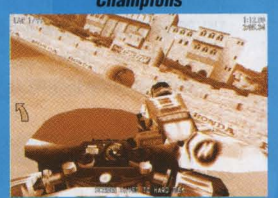


Panzer Commander



Разработчики подкупают народ своим вниманием к Восточному фронту. С чисто технической точки зрения, можно было куда лучше...

Castrol Honda Superbike World Champions



Заявлен как симулятор. Для симулятора недостаточно симуляторен, для аркады недостаточно аркаден. "Посередине" почти означает "посредственно".

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

"Нам подводные лодки не нужны! Тем более — атомные!"
Б.Н.Ельцин

Здравствуйте, дорогие мои читатели.
Во-первых, должен перед вами извиниться. В предыдущем номере произошла досадная ошибка. В превью Panzer Commander скриншоты 2 и 4, объявленные как Т-34-85 и "Пантера" соответственно, таковыми не являются. Подписи следует читать так: "Т-34 (41) на марше..." и "T-IV. Заплыв..."
Обнаружив ошибку (почему она вообще там оказалась — отдельный разговор), я с ужасом ждал писем: себе — "ты чего такой кретин?" и ББ — "ты чего держишь такого кретина?". Не пришло ни одного. Уважаемая публика в своем единении с нашим президентом превью не читает и даже картинок не смотрит. Ей бы только паршивые рейтинги в анкетах выставлять.
Пардон. Сорвалось.
В конце концов нам, симулянтам, не привыкать. Тучи сгустились? Так давно уже. И ничего. Играем. И работаем. В условиях повышенной облачности. Можно сказать, кумуле-нимбус.
Это — одна сторона. Другая сторона такая. Посмотрел Team Apache, услыхал про Gunship III и понял, ради чего я здесь тусуюсь. Впрочем, такое бывало и раньше — не только после Team Apache...
Что касается всего остального. Я не думал, что мне можно грубо польстить. Но фирме SSI с их Panzer Commander'ом это удалось. Поздравляю.
Для меня также стало новостью то, чем может обернуться официально лицензированный продукт. Хотя мог бы и предвидеть.
"Аниграф". Кажется, выставка. Где, как выяснилось, я чудом разминулся с товарищем Зюгановым (что-то тянет меня сегодня на воспоминания обо всей этой публике). Новые авишники из второго "Фланкера". Пресс-релиз, в последней строке которого стоит WWW.SUKHOI.RU. Если кому интересно.
Вот, пожалуй, и все. Да, чуть не забыл. Лето наступило. Жарко.

Дополнения к демонологии

О разработке игры **Fighter Squadron: Screaming Demons over Europe** мы упоминали. Тогда информация была весьма скупой и имела вид патрона в длинной пулеметной ленте под названием "75 для 98" — кто не помнит, может взять первый номер за сей год и посмотреть.

Этот авиасимулятор на историческую тему будет издан всем известной фирмой Activision; разрабатывает же его Parsoft Interactive.

В отличие от многих своих собратьев FS будет использовать "компонентную летную модель": каждый из девяти задействованных самолетов описывается не общими характеристиками (максимальная скорость, потолок, критический угол атаки и проч.), а характеристиками своих составных частей — аэродинамических профилей, двигателей, управляющих плоскостей, оружия — всего не перечислишь.



Такой подход, с одной стороны, дает существенно более реалистичную модель полета, но с другой — предъявляет куда более высокие системные требования.

Театров будет всего три: Ла-Манш, Северная Африка и Германия. Площадь каждого из них относительно небольшая — сорок на сорок миль.

Миссий (казалось бы) тоже не очень много: всего 30, причем фиксированных. Но в каждой миссии для каждой эскадрильи цель будет особая, и потому при прохождении игры в разных эскадрильях разнообразие гарантировано. Разумеется, не забыта и такая вещь, как редактор миссий.



Основной акцент в FS сделан на истребители (здесь набор вполне стандартный — "Мессершмитт", "Мустанг", "Фокке-Вульф", "Лайтнинг"), но не забыты и тяжелые бомбардировщики. Кроме того, в игре будут и такие интересные машины, как английский "Москито" и немецкий Ме-262.

Как следует из последних пресс-релизов, FS не будет совсем уж онлайновой игрой. "Одинокие волки" также найдут, чем заняться.

Что касается multiplayer. Количество виртуальных пилотов в этом режиме ограничено цифрой 8. Доступны все возможные комбинации: Cooperative, Deathmatch; AI-пилоты могут образовывать состав противоположной стороны или исполнять роль ведомых у "живых" геймеров.

Напоследок — пара бит фольклора. Все знают, что обещанного ждут три года. На момент выхода нашей "пулеметной ленты" срок выхода FS назывался такой: февраль-98. Теперь — осень.



Так рождаются легенды

После выхода F-15 любимая всеми симулянтами Jane's Combat Simulations вовсе не расслабилась. В ее стенах к выпуску готовятся сразу два продукта.

Вероятно, все помнят изумительное по красоте джейнсовское лого, где, помимо всего прочего, с подставки слетает модель истребителя времен войны. Это было очень даже неспроста. "Джейнс" обратилась к истории.

Новая игра будет называться **Fighter Legends**. Задействованные типы самолетов: "Лайтнинг", "Мустанг", "Спитфайр", "Мессершмитт-109" — всего семь, включая и реактивный Ме-262.

Место действия — Арденны. Хотя по-настоящему динамической кампании не будет, разработчики обещают систему разветвленных миссий.



Как водится, в пресс-релизе указывается на полный летный реализм. В данном случае этому можно верить — "Джейнс" есть "Джейнс". Если они обещают учитывать при обсчете модели влияние повреждений и распределение боевой загрузки, то можно не сомневаться — так оно и будет.

Создавая игру, разработчики стараются ориентироваться на все категории геймеров. Fighter Legends будут включать в себя учебный курс и большое количество уровней сложности. Для общего ознакомления с вопросом в игру будут включены фрагменты кинохроники и несколько интервью с асами-ветеранами.

Графический engine (между прочим абсолютно новый) будет точно так же рассчитан на разные категории машин. Строго говоря, это не один engine, а два. Первый предназначен для стандартного уровня оборудования, используемого в настоящее время. Второй, обеспечивающий высокое разрешение и использующий модели, составленные из большого количества полигонов, заточен под следующее поколение аппаратного обеспечения.

Надо, конечно, сказать пару слов и о multiplayer. Для подобных вещей "Джейнс" имеет свой собственный сервер. А самое главное то, что доступ на него абсолютно бесплатен. Оплата доступа в Сеть, разумеется, не в счет. Ну и локальная сеть. Как же без нее?

Срок тот же. Осень.



Командир не ведает покоя

Дабы закруглить тему "летал" Второй мировой, расскажем напоследок еще об одном. Игра называется **Luftwaffe Commander**, а готовит ее, как вы, возможно, уже догадались, Strategic Simulations, Inc., сокращенно — SSI.

Поневоле напрашивается аналогия с Panzer Commander (см. ниже). В принципе, аналогия действительно есть: обе игры относятся к серии Digital Combat Series. Туда же, вероятно, пойдет и Silent Hunter II, но об этом уже как-нибудь в другой раз.

Одно известно наверняка: советской кампании в LC не будет. Не судьба... Больше того, под вопросом находится наличие в игре и союзной авиации. Неужели действительно только Люфтваф-



фе? По крайней мере информация, доступная на данный момент, относится только к немецкой кампании, которая начинается с гражданской войны в Испании и заканчивается Берлином.

В общей сложности в игре участвуют 58 самолетов, на 10 из которых можно летать. Театры военных действий таковы: Испания, Франция, Великобритания, Россия и Германия. Режимы: Single Mission (который включает в себя около 50 единичных миссий) и Campaign. Разумеется, не забыт и многопользовательский режим: до 10 асов одновременно могут принять участи в 20 multiplayer-сценариях. В этом режиме поддерживаются модем, нуль-модем, протоколы LAN и, разумеется, Сеть.

Известно также то, что в игре будут две летных модели: одна попроще, под названием "Железный крест", а вторая ("Рыцарский крест") — гораздо более сложная.

Сроки выхода на наши экраны пока не разглашаются.



Дальнейший рост воздушной мощи

Как было отмечено выше, в разработке Jane's Combat Simulations находится еще один проект (скорее всего, он станет первой ласточкой для целой серии авиасимуляторов). Этот проект называется **World Air Power: Israeli Air Force**.

Такой выбор не случаен. Он позволяет включить в игру исторические миссии, которые тем не менее выполнялись при помощи вполне современной боевой техники. Действие World Air Power происходит (что очевидно) на Ближнем Востоке — в разные периоды. Это действие заключено в шести кампаниях, три из которых исторические и три — вымышленные. Не забыт и режим quick mission, который послужит хорошим подспорьем начинающим.

В этой игре виртуальным пилотам будут доступны такие машины: "Фантом" F-4E, "Фантом-2000", F-15 2000, F-16D, "Кфир" С-7, перспективный истребитель "Лави" и "Мираж-3". Кроме того, для обеспечения насыщенности режима multiplayer разработчики решили включить в игру и наши МиГ-23 и МиГ-29.

Надоело повторяться, но придется... Перефразируя Довлатова, в продуктах "Джейнс" реализм — как микробы, он есть везде. Чего только стоит заявление о том, что рельеф местности смоделирован по спутниковым стереофотографиям, и один пиксель соответствует 10 метрам поверхности — с полным соблюдением цветов и уровней возвышения.

Игра была разработана при участии израильских пилотов (а израильские ВВС всегда стояли на очень высоком уровне). Это относится к боевой доктрине, постановке учебных задач... много к чему.

Разработчики также заявляют: World Air Power — это больше, чем авиасимулятор, это — симулятор военно-воздушных сил. Смысл этого высказывания пока что трудно расшифровать полностью, но некоторые любопытные факты уже обнародованы. В каждой миссии будет задействовано большое количество самолетов, и игра позволит "перескакивать" в любой из них (или почти в любой). Кроме того, можно будет оставаться "над схваткой" и осуществлять общий тактический контроль. Другими словами, это примерно то, что было реализовано в ADF и, до некоторой степени, во "Фланкере-1.5" — и очень украсило обе вышеуказанные игры. Надо думать, не повредит и грядущему джейнсовскому изделию.

Вспомним и то, ради чего в игру попали МиГи. Поддерживается все, что



нужно. Упомянем еще раз сервер Jane's Online Gaming Center. Помимо него поддерживается прямая связь через модем и игра в локальной сети (до 8 человек).

Срок выхода — осень.



И напоследок...

Эта новость настолько ранняя и краткая, что, строго говоря, не нужно было ставить ее сюда. Тем более что скриншотов нет. Но уж очень хотелось...

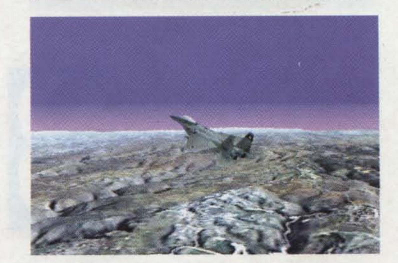
Считайте это личным пристрастием. Долгом памяти перед Gunship и Gunship 2000, образы которых я бережно храню в своем сердце.

Короче. MicroProse объявила о разработке игры под названием Gunship III.

Достоверные факты такие.

Во-первых, как и было сказано, игру делает MicroProse, и это значит, что она почти наверняка станет опасным противником всему новому поколению "Апачей" — начиная с "Лонгбоу-2".

Во-вторых, игра будет использовать графический "движок" M1 Tank Platoon II, что уже говорит о высоком качестве и скорости графики, особенно с применением 3D-ускорителей.



Игру делает MicroProse, и это значит, что она почти наверняка станет опасным противником новому поколению "Апачей" — начиная с "Лонгбоу-2".

В-третьих, Gunship III будет полностью совместим с M1TPII. Таким образом, изначально очень хорошая игра станет еще лучше. Вертолеты огневой поддержки — "Апачи" и "Команчи", даже ведомые AI, оказывали существенное подспорье танкам... более существенное, чем "Харриеры" и "Тандерболты".

Пока это все.

Дата выхода неизвестна.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

АНДРЕЕМ ЛАМТЮГОВЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Кадры решают все!

Team Apache

Андрей Ламтюгов

В разделе новостей Team Apache (разработчик Simis, издатель Mindscape) проходил у нас дважды. В первый раз это была короткая заметка: Брайан Уокер, военный вертолетчик, ветеран войны в заливе, крайне недовольный качеством ныне существующих вертолетных симуляторов, решил написать свой собственный. Второе упоминание было вызвано к жизни появлением скриншотов и кое-какой дополнительной информации. И наконец — свершилось. Финальная версия для журналистов, практически релиз...



За это время произошло многое. К примеру, вышел второй "Лонгбоу". Геймерам было над чем призадуматься: возможно, эта вещь устроила господина Уокера и он почел за лучшее тихо похоронить свою разработку? В целях неувеличения энтропии Вселенной?

Как бы не так.

Смир-р-рна! Равнение на...

В пресс-релизах разработчики из команды Simis указывают на двух основных конкурентов Team Apache. Сочетание довольно странное: Comanche 3 и Longbow 2 — игры, принадлежащие к абсолютно разным весовым категориям. Следует порция агрессивной антирекламы ("Лонгбоу" — а король-то голый!).

Надо признать, что ТА кое в чем действительно превосходит оба указанных продукта. Больше того: игра представляет собой некую золотую середину шкалы "аркадность—реалистичность". И имеет многое сверх того.



1. Если есть желание, можно сесть на крышу дома.



2. Как в "Лонгбоу". А ночью будет темно.

Кое-что о графике

С "Команчем" ТА сравнивать почти нельзя — настолько разные подходы. То, что в делалось в "Команче" с помощью уникального графического engine, в ТА осуществляется теперь уже типовым способом — использованием 3D-акселераторов. Полупрозрачный дым, непикселизированные взрывы и красиво вращающиеся лопасти винта (также полупрозрачные) уже никого не изумляют.

А вот сравнение со знаменитым джейнсовским хитом вполне уместно.

"Лонгбоу" по-настоящему блистал в области трехмерных моделей. Маркировка на "Хеллфайрах" и всякое такое. В этом отношении ТА выглядит заметно грубее. Но вот что до всех остальных...

Удар был нанесен по самой больной мозоли LB2 — рельефу местности. Этот рельеф был слишком сглажен, а количество статичных наземных объектов было весьма невелико. И самое неприятное — не было деревьев.

В ТА все по-другому. Деревья, разумеется, есть. А помимо них существуют дороги и строения. Есть города — правда, небольшие, но города. Можно полетать по улицам, если есть желание. И полюбоваться движением городского автотранспорта — да, действительно, машинки движутся.

Наличествует и серия дополнительных эффектов. Хорошее впечатление производят облака пыли при посадке на грунт и то, как озаряется местность при выбросе тепловых ловушек и стрельбе из пушки на предельно малой высоте. Очень приятно сделаны инфракрасные приборы; особенно хорошо смотрится то, как аппаратура на несколько секунд "слепнет" при ярких вспышках. Вполне достойно оформлены запуски ракет, но это уже норма.

Пожалуй, авторы хватили лишку только с изображением пушечно-пулеметных трасс. Уж очень они яркие; временами складывается впечатление, что играешь в какой-нибудь X-Wing vs. Tie Fighter (или просто смотришь "Звездные войны") — как будто из бластеров лупят. И обратная сторона медаль-


3



4


5

ки с домами — далеко не все они разрушаемы. Через большинство строений ракеты проходят насквозь.

Одним словом, кое в чем действительно лучше, чем "Лонгбоу". Да, и еще один немаловажный момент. При наличии 3D-акселератора на P166 в разрешении 640x480 скорость кадров очень хорошая. В разрешении 800x600 — вполне приемлемая.

Под грохот винтов

Со звуком дела обстоят несколько хуже. Музыка отсутствует полностью. Но эффекты неплохи. Надо также отметить и тот факт, что каждый из пилотов разговаривает своим собственным голосом.

Нет наркомафии!

Набор вполне стандартный, можно сказать, золотой: training, instant action, single mission, campaign, multiplayer. Отмечу сразу: самые интересные вещи происходят именно в режиме campaign (ну и, разумеется, в multiplayer). Все остальное не заслуживает рассмотрения.

Регионов всего три: штат Юта (где проходит обучение молодых пилотов), Колумбия (вобьем продукцию наркобаронов им в глотку!) и Латвия (в конце концов нужно где-то нарваться на по-настоящему сильного противника). Интересно, что напрочь отсутствует родной Ближний Восток.

Организация. Миссии фиксированы, но имеют модифицируемую последовательность — следующее задание зависит от результатов предыдущего. Чаще всего такая модификация заключается в том, что вас могут послать на эвакуацию экипажа, сбитого на предыдущей миссии. Кампания идет в абсолютно реальном времени — в углу экрана отображены часы, неумолимо отмеряющие секунды и минуты. Это время можно ускорить, но приостановить — никак. Пропуск миссии в большинстве случаев означает трибунал и конец кампании.

Время начала миссии можно варьировать в небольших пределах. Например, если хочется дождаться темноты.

Несколько временных окон никогда не накладываются друг на друга, но и в промежутках между полетами вам будет, чем заняться.

К вопросу о реализме

Парадоксально, но факт. ТА производит впечатление вполне серьезного вертолетного симулятора, но осваивается на порядок легче, чем "Лонгбоу". В чем причина?

Во-первых, в том, что в ТА задействован не супервертолет будущего, а нормальный АН-64А — рабочая лошадка американской армейской авиации. Как следствие, существенно сокращается количество оборудования, которым надо овладеть (миллиметрового радара нет, да и кому он нужен, этот радар).

Во-вторых (и это было абсолютно правильно), разработчики сразу отказались от стандартной джейнсовской вертолетной концепции — усадить геймера в два кресла одновременно. ТА дает возможность занять ТОЛЬКО место пилота. Огневой оператор работает почти самостоятельно (другой вопрос — хорошо или плохо). Все что от вас требуется — выбирать оружие и вовремя нажимать на кнопку "Пуск". Никаких зубодробительных телевизионных прицелов и нашлемных систем целеуказания — этим занимаются другие.

Есть один забавный момент: виртуальный мужик крутит головой (это заметно по тому, как перемещается индикатор нашлемного прицела). Не методично, а так, как и есть в жизни, — посмотрел туда, сюда, задержал взгляд...

От оператора зависит многое. Самое серьезное — это точность оружия. Пушку между прочим на цель надо наводить. Этот процесс может быть выполнен быстро или медленно, плохо или хорошо. Некорректная работа оператора особенно раздражает, когда на прицеле — пехотинец с ПЗРК. В непосредственной близости. Или что-нибудь еще в том же духе.

Упрощения, конечно, есть. Причем достаточно серьезные (особенно в том, что касается навигации). Но до "Команча" этой игре далеко, и ее принадлежность к жанру симуляторов сомнений не вызывает.

Кстати. Самая простая модель полета в "Лонгбоу" куда проще самой простой модели полета в ТА. В ТА режим "autolevel" абсолютно не предусмотрен. Максимум, что вам предложат, — опции "extra stability" и "extra ground effect". Другими словами, при отдаче ручки циклического шага вертолет не сразу начнет пикировать, а у земли притормозит немного сильнее. И все. Учитесь. Одна рука постоянно на шаг-газе, глаза — на вариометре. Легкая жизнь кончилась.



И еще один интересный нюанс. Элемент реализма под названием "удар лопастями". Не летайте близко от препятствий. Здесь, в отличие от "Команча", это смертельно.

И последнее. Что мне особенно пришлось по душе. ТА позволяет легко и безболезненно выполнять фигуры сложного пилотажа. Такие, к примеру, как бочка и мертвая петля.

И совсем последнее. То, что по душе не пришлось. Вертолет можно сбить автоматной очередью. Это странно, но факт остается фактом: самый мелкий солдатик представляет для вас смертельную угрозу.

Разработчики сразу отказались от стандартной джейнсовской вертолетной концепции — усадить геймера в два кресла одновременно.

Человеческий фактор в военном деле

Вот тут надо сказать сразу: такого еще не было нигде. Да, конечно, мы все знакомы с лозунгом "Men matter most", и все же...



Но обо всем по порядку. В ТА вы не просто пилот "Апача", командир Team Apache. Вам вверены 7 вертолетов (три пары, одна машина запасная), 16 "летных" человек (из которых можно сформировать 8 экипажей) и 18 техников, которые будут вытаскивать колючки из ваших вертолетов по возвращении с миссии.



Ролевой элемент в симуляторе — это не новость. Ваши партнеры дол-

3. Смертельный номер — выполнение бочки.

4. Разговор по душам.

5. Сюрприз!



жны обладать индивидуальными качествами. Но еще нигде этот аспект не присутствовал в столь оригинальном виде.

Для начала команду нужно создать,

Вместо очередной доставки запчастей для вертолетов прибывают "запчасти" для экипажей. На экране такой заказ изображен в виде нескольких бутылок...

просмотрев личные дела. В досье каждого пилота отражаются его качества — во-первых, разумеется, чисто летные (вождение вертолета днем и ночью, искусство навигации, применение оружия), во-вторых, морально-психологические (устойчивость к стрессам, выносливость и пр.), в-третьих, характеристики человека как члена команды — уживчив ли, как находит общий язык с партнерами, как влияет на общее настроение. Что интересно, это вовсе не знакомая нам таблица с "барами", а обычная характеристика, составленная, видимо, каким-то штабным недоумком. Иногда реакцию человека на то или иное событие приходится предсказывать по мелким намекам в тексте. Иногда это непредсказуемо ("В последнее время он показывает более низкие результаты, чем раньше, обычно это связывают с его недавней женитьбой; но он упорно старается их улучшить...").

На моральное состояние человека уже в процессе операции (не путать моральное состояние с усталостью) повлиять может что угодно. Плохие известия из дома. Провал миссии и чья-то гибель. Наличие скандалиста в коллективе. Сами причины остаются "за кадром", мы видим лишь результаты ("Симпсон сегодня тише чем обычно; погружен в себя. Хотя



это пока не сказывается на его летных способностях, но...").

Как с этим бороться? Есть два основных метода. Первый — поговорить с депрессирующим, правильно выбрав линию беседы. На некоторых хорошо действует задушевный разговор. На других надо наорать.

Другой метод называется "Ice Cream Run". Вместо очередной доставки запчастей для вертолетов прибывают "запчасти" для экипажей. На экране такой заказ изображен в виде нескольких бутылок характерной формы и видеокассеты с надписью "Aliens". Надо только помнить о том, что такой жест задержит ремонт машин, что может вызвать срыв задания.

Усталость — отдельный разговор. Теоретически, в воздух можно одновременно поднимать шесть вертолетов. Но лучше так не делать: людям нужно давать отдыхать. В противном случае пилоты и операторы начнут совершать ошибки — и чем дальше, тем грубее. Утрата ведущего (вертолет теряет ориентировку, "выпадает" из строя и улетает; скорее всего, больше вы его не увидите). Необнаружение цели. Элементарная ошибка пилотирования (земля — штука твердая).

Техники. Здесь все проще — не надо изображать из себя Зигмунда Фрейда. Но "менеджмент усталости" присутствует и для них. Часть ребят всегда должна отдыхать. Уставший техник выполняет ремонт — жуткая ситуация, правда?

Кстати, для всего этого предусмотрен автоматический режим. Но не стоит таким образом отсекать самую оригинальную часть игры.

Уязвимые места

Кампании излишне короткие. Колумбийская длится по времени всего 72



часа — правда, это часы весьма насыщенные, но, как ни печально, в идеальных условиях (при отсутствии потерь) вся кампания — это шесть миссий. Да, конечно, есть редактор.

Отсутствие подлинной разветвленности и динамизма кампании. "Лонгбоу" — динамическая кампания бесконечной (если хочется) протяженности. Вот если бы и здесь так!

Нехватка реалистичности пилотирования. Относительный, конечно, недостаток. Но ведь они всерьез собрались бить "Лонгбоу". Можно ли сделать это на вертолете, в котором нет топливомера? И, как следствие, не учитывается соответствующее изменение массы аппарата? А моделирование метеоусловий? Дождь со снегом есть, а температура? Ведь двигатели в разных условиях работают по-разному...

Оформление. Музыки нет. Среднее качество видеовставок — interlace и некая общая ненатуральность, причину которой я объяснить не смог.

Но в целом впечатление очень хорошее.

А что, неплохо...

Более того. Очень хорошо. Хотя Team Apache довольно сильно не дотягивает до Longbow II по реалистичности, но в некоторых аспектах превосходит его по графике и располагает вещами, на которые в джейнсовском продукте нет даже и намека. При всем при этом TA осваивается гораздо быстрее.

Повторюсь, видимо, TA и представляет собой некую золотую середину между хардкорностью и аркадностью. Я ничуть не удивлюсь, если к концу года TA превзойдет по популярности Лучший Вертолетный Симулятор.

Хотя номинироваться на титул "flight sim of the year" ему, пожалуй, рановато...



Team Apache

Разработчик	**Simis**
Издатель	**Mindscape**

Резюме

Как ни удивительно, у Longbow 2 появился достойный противник. Team Apache воплощает в себе золотую середину между полной аркадностью и полным реализмом.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** (рек. 166)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32),
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, 2 Мбайт**

Дополнительная информация

- Рекомендуются джойстик и 3D-ускоритель
- Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX/SPX

Рейтинги

Графика	**96%**
Звук	**70%**
Сюжет	**96%**







6. Это еще не захват. Многое зависит от оператора.

7. Береги сон сограждан!

8. Предельно малая высота — относительная гарантия безопасности.

Комплимент

Андрей Ламтюгов

Это стало реальностью: вышла полная версия Panzer Commander. Мы ждали этот плод творческих усилий SSI и Ultimation с начала года — и вот, дождались. Не обошлось, разумеется, без многочисленных заметок в разделе новостей и сдержанно обруганной демо-версии. Полная версия имеет несколько лучшее качество... но именно "несколько".

Panzer Commander



2. Перестроение в боевой порядок. На ровной местности этот маневр выполняется относительно неплохо.

Сразу надо отметить такой факт: нашему человеку ругать Panzer Commander трудно. Уж с очень большим уважением к Рабоче-крестьянской Красной Армии выполнен данный продукт. Особенно на фоне стандартного западного мнения "русские победили исключительно потому, что людей у них было больше, чем у немцев патронов".

С другой стороны, ругать и не обязательно. Хвалить тоже есть за что.

Было определено окончательно, что вид со стороны — это cheat. Возможность вида со стороны можно отключить, что дает дополнительные очки.

Компоновка

В разговоре о режиме Single mission можно ограничиться простым упоминанием: да, есть такой. Там геймеру на выбор предлагаются четыре стороны — СССР, Британия, США и Германия; за каждую сторону можно пройти примерно десяток миссий, имеющих определенную историческую привязку.

Кампаний в PC две — за Германию и Советский Союз. Вы можете вступить в такие виртуальные соединения, как Пятая гвардейская танковая армия или "Великая Германия" (и не только туда). Строго говоря, кампания — это та же самая последовательность "консервированных" миссий. В конце концов переписать историю Второй мировой войны невозможно. Тем более усилиями одного танкового взвода (командование более крупными подразделениями в PC не предусмотрено).

Основная разница между режимами Single mission и Campaign такая: во-первых, в Campaign присутствует переход с одних машин на другие (то есть можно определенным образом выбирать — на чем будет проходиться миссия) и рост квалификации экипажей. Кроме того, в кампании есть такие непременные элементы, как повышение в звании и награждение орденами и медалями.

И, пожалуй, самый интересный момент PC также связан с кампанией. Речь идет об исторически-образовательном аспекте. Достоверность использованной в игре информации я не проверял, но PC вполне может служить учебным пособием по истории Двенадцатого гвардейского танкового полка прорыва и некоторых других частей. По ходу дела вам сообщат обо всех важных событиях в истории соединения, участвующего в кампании. Многое можно почерпнуть и из прилагающегося к игре акробатовского файла; в частности, глава об упомянутом 12 ГвТП так и называется — "Боевой путь Двенадцатого..." (кстати, "боевой путь" по-английски так и будет — "combat path").

Лязг и грохот

В PC наличествуют несколько весьма удачных находок, относящихся именно к симуляторной части. В основном они касаются определения уровня сложности.

Во-первых, уровень сложности как таковой. Противник не модифицируется. Но есть bar, градуированный в процентах — от 0 до 100, определяющий уязвимость вашего танка. От полной неуязвимости до полного реализма.

Во-вторых, было определено окончательно (и, кстати, давно пора), что вид со стороны — это cheat. Возможность вида со стороны можно отключить, что дает дополнительные очки.



1. Одна из немногих правильно выполненных русских надписей.





4



В-третьих, введен такой фактор, как уязвимость командира, торчащего в люке. Я напомню, что в M1 Tank Platoon II даже под ураганным огнем командир мог изображать из себя Рэмбо, выпрямившись в люке в полный рост и расстреливая врагов из крупнокалиберного пулемета, — и ничем при этом не рискуя.

Другие интересные моменты. По сравнению с прочими танковыми симуляторами существенно снижен стратегический элемент. Прокладывать курсы на карте и давать ценные указания не надо. Это связано с очень небольшим размером вверенных вам сил (всего три танка). Разумеется, дело существенно упрощается.

"Реалистичная физическая модель" — так это называют разработчики. В общем, да. Танки буксуют на крутых склонах и даже могут опрокинуться (это в основном не относится к советским танкам, имеющим относительно малую высоту). При резкой остановке танк некоторое время покачивается. Что имеет принципиальное значение в стрельбе: поскольку пушечных стабилизаторов тогда не было, стрелять приходилось, используя вот такие короткие остановки. Кстати, стрельба с хода — абсолютно безнадежное занятие. Даже и не пытайтесь. А самое позорное завершение миссии — утопить танк в речке. Такое бывает. Берега у речек крутые, вниз съехать легко, а вот обратно...

Остался самый неприятный момент демо-версии: танк по-прежнему не может развернуться на месте.

Общее содержание миссии — уничтожение некоторого количества техники противника. (Кстати, одно время был популярен скриншот с человечками; в окончательной версии человечки не обнаружены.)

Описывать сам симулятор большой необходимости нет. Все довольно очевидно. Стоит лишь отметить некоторый перебор по части рабочих экранов — наводчику достаточно и одного, а без мест пулеметчика и механика-водителя можно было и вовсе обойтись.

Управление взводом реализовано на самом примитивном уровне: все что можно сделать — указать боевое построение. Кстати, ваши подчиненные танки водят неважно. Ситуация, когда вы завершаете миссию в гордом одиночестве, а два остальных танка застряли в каких-нибудь буераках, является вполне нормальной.

Кстати, о подчиненных. Самым главным членом экипажа после командира является, разумеется, наводчик. Иногда (как только его квалификация превысит три звездочки — что вы смеетесь, я серьезно!) ему даже можно давать пострелять самому. Здесь лежит основная проблема PC: цели, даже те, которые отлично видно, далеко не всегда можно выбрать с тем, чтобы указать на них наводчику. Кроме того, упомянутый член экипажа обожает стрелять с ходу, что является (как мы выяснили) пустой тратой боекомплекта. Укажешь цель, захочешь подъехать поближе — а он в это время все стреляет и стреляет. Впрочем, на танках с пушкой малого калибра боекомплект довольно большой; расстрелять его за одну миссию сложно.

Радар. Вообще говоря, это не совсем радар, а фрагмент карты, на котором динамически отображаются все силы. Его можно отключить, что также добавляет очки за реализм. Единственная возникающая при этом проблема... лучше всего она описывается в терминах X-COM: "Не могу найти последнего алиена". В этих поисках надо помнить и о временном лимите: все миссии жестко ограничены по времени, на некоторые дается всего десять минут.

Ну и один типс. Ключевой момент в миссиях на высоком уровне сложности — обход с фланга. Противник любит устраивать засады на дорогах: спрячет в кустах что-нибудь такое и ждет... Лучше объехать подозрительное место стороной — а потом навалиться сзади.

Ситуация, когда вы завершаете миссию в гордом одиночестве, а два остальных танка застряли в каких-нибудь буераках, является вполне нормальной.

Что мы имеем

От выводов, сделанных на поле боя, плавно переходим к разговору о реалистичности.

Сразу настораживает такой момент. Оцените его, не заглядывая в справочник. "Бронирование Т-34: лоб — 47, корма — 47, борт — 60". Борт мощнее лба; корма равна по мощности лбу. Ребята! А вы ничего не путаете?!

А может, простая описка? К сожалению, нет... В боях за Бердичев я на КВ-85 (85-миллиметровая пушка) обошел с тыла позицию "Пантеры". Подобрался вплотную — метров на 15. Промах-



3





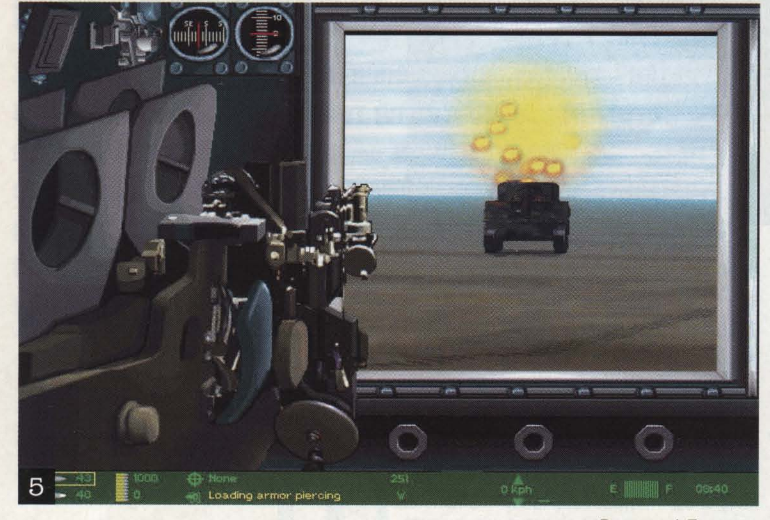


3. Мир с точки зрения механика-водителя. Люк всегда открыт.

4. Уровень графики не потрясает. Но все же катки смещаются при встрече с препятствиями.









нуться невозможно. В корму! Еще раз в корму! Что за черт!..

Вот пример специфического юмора разработчиков: в упомянутом Бердичеве растут пальмы. Каково?

Panzer Commander

Разработчик	**Ultimation**
Издатель	**SSI**

Резюме

Разработчики подкупают народ своим вниманием к Восточному фронту. С чисто технической точки зрения, можно было куда лучше..

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 133** (рек. 166)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA, 2 Мбайт**

Дополнительная информация

- Рекомендуются джойстик и 3D-ускоритель
- Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**80%**
Сюжет	**89%**

Интересность

75%

С другой стороны, такое было лишь один раз; как правило, тяжелые немецкие танки огня тяжелых советских танков не выдерживают.

Не радует также обязательное требование: по легким укреплениям стрелять только фугасными снарядами. В таких укреплениях стоят (как правило) полевые орудия. Которые вряд ли способны выдержать удар болванкой. Но вот выдерживают.

Авиация. Вообще-то она есть. Время от времени некие аппараты начинают носиться над головой и стрелять. И даже, по всей видимости, бомбить. Но их боевые возможности обрисованы очень расплывчато. По логике вещей, в упомянутой базе данных должны присутствовать (как минимум) Ju-87 и Ил-2. С полным описанием вооружения. Игра делается неполной.

И последнее замечание. Русские танкисты действительно разговаривают по-русски, причем без акцента. Но сам перевод был выполнен человеком, скажем так, слабо знакомым с отечественной военной терминологией и командными фразами. Придирка? Да, возможно...

Ближе к рейтингам

Восторгов по поводу графики нет и быть не может. Конечно, PC — это не такое воинствующее убожество, каким являлись, например, танковые симуляторы, выпускаемые Charybdis и издаваемые I-Magic. В ускоренном варианте мы видим более-менее нормальный дым и дульные вспышки (на редкость неприятное зрелище: вид дульной вспышки через прицел в демо-версии был устранен; теперь прицел на долю секунды просто заливается ярко-желтым цветом). Взрывы не радуют. Изображения деревьев — тоже. Кстати, вот пример специфического юмора разработчиков: в упомянутом Бердичеве растут пальмы. Каково? И еще. Дороги. Не сразу понимаешь, что здесь не так, но как поймешь... Короче, интересно, что это за машины ездят по дороге, если тяжелый танк помещается между колеями? Или это две полосы на проселке?

Ну и, конечно, надписи на советской технике. Ведь уже нашли по крайней мере одного русского! Что стоило позволить ему проконтролировать еще и содержание текстур?

Что касается скорости графики. В неоднократно упоминавшемся M1TPII эта скорость намного выше. При лучшем качестве.

Пожалуй, единственный приятный момент — оформление всевозможных заставок между миссиями. Этот стиль полностью заимствован из Panzer General II. Очень характерные серебряные значки на свинцово-серых панелях. Весьма эстетично.

Речь не идет об изображении густого леса. Эту проблему еще никому не удалось решить по-настоящему хорошо.

Звук. Самый серьезный провал — звучание вашего танка. Мягко говоря, непохоже. К сожалению, этот эффект присутствует на протяжении всей миссии, и потому именно на него обращаешь внимание в первую очередь. Все остальное (выстрелы, взрывы) в целом на уровне. Музыка весьма неплоха — по крайней мере на мой вкус.

Итак, за кем победа?

Вернусь к тезису, высказанному в самом начале. Уж очень мы привыкли, что нашу технику (и не только ее) на Западе лажают всеми доступными способами. А тут вдруг Panzer Commander.

Интересно читать уже упомянутый файл history.pdf. История немецких бронетанковых соединений описывается подробно, но достаточно сухо. А вот с советской историей все по-другому. Авторов данного документа просто переполняет радость первооткрывателей — и они спешат поделиться ею со всеми остальными. Надо видеть, с каким восторгом они описывают рейд лейтенанта Самохина, первую в мире подводную переправу танков или сверхмощную пушку ИС-2. Читаешь и умиляешься. И все прощаешь. Просто за одно утверждение, что именно Т-34-85 был лучшим танком войны. А не эта паршивая "Пантера", как принято думать на Западе.

Если отбросить этот "национальный" момент... Ахиллесова пята PC — слишком слабая графика. Не совсем позорная, но можно было куда лучше. Высокий уровень графики мгновенно сделал бы PC хитом. Но вот нет...

Главные достоинства. Простота в сочетании с относительной реалистичностью. Общая неразработанность темы (iPanzer'44 не в счет, уж очень он страшен на вид; остальные немногочисленные изделия на эту тему вышли слишком давно и были куда менее масштабными). Наконец, большое количество исторического материала.

Итак, оценка затруднительна. Что же нам делать с этой игрушкой? Наверное, играть...

5. Так выглядит взрыв после удачного попадания. Танк еще немного подымит и "успокоится".

6. Последствия выстрела в корму. Видали мы и худший дым...

7. Управление самоходками не предусмотрено. Но вообще они есть. Хотя и не в полном спектре.

Посередине

Андрей Ламтюгов

...Вот тут-то все и вскричали: "Castrol Honda"! Симулятор! Симулятор! Бери и пиши!
Посмотришь — и впрямь симулятор. Отдельно взятого мотоцикла (Honda RVF-RC45). Создан при участии инженеров и гонщиков, официально лицензирован... Подлинные трассы... Словом, все, что нужно.
Ладно. Симулятор — так симулятор.
Правда, немного странноватый.

Castrol Honda Superbike World Champions



На самом деле игра называется не совсем так. Полное название — Castrol Honda Superbike World Champions. Это самое длинное название игры, которая когда-либо проходила по моему разделу. Но не будем придираться к таким мелочам.

При всех указанных наворотах игра до странности смахивает на то, чем некоторое время назад упорно занимались коллеги из раздела a/A, — на небезызвестные MotoRacer и Redline Racing. И возможно, кое в чем даже уступает названным продуктам.

Полная трехмерность мотоцикла и гонщика, который время от времени шевелится в седле. Текстуры зданий вполне стандартны...



1. Вот этот момент выглядит неплохо.



2. Обратите внимание на текстуры скал.

Нарезая круги

Как уже неоднократно отмечалось, писать про "Формулы-1" в последнее время сложно: уж очень все они похожи друг на друга. Вышел симулятор мотоцикла — и я облегченно вздохнул: какая-никакая, а свежая струя. Оказалось, вздыхал напрасно.

Парадоксально, но факт: CH отчего-то напоминает любую из "Формул", вышедших за последнюю пару лет. Странно, но сравнения допустимы. Самая заметная разница — горизонт, сильно кренящийся на поворотах. Разумеется, физические модели разные, но... Скажем так: модель CH — предмет, требующий отдельного разговора, этот разговор непременно состоится, но чуть позже.

А так — полная аналогия.

Организация: тренировка, единичный заезд, чемпионат, multiplayer; среди режимов последнего числится и split screen. Моделируется чемпионат 1997 года. Все, как и должно быть: практика, квалификация — и поехали.

На уровне

В смысле, графика на уровне. Не выше и не ниже. Поддержка ускорителей — как и положено. Полная трехмерность мотоцикла и гонщика, который время от времени шевелится в седле. Текстуры зданий вполне стандартны; очень удались текстуры скал. Правда, вплотную к скалам приблизиться (и, соответственно, разочароваться) не дают.

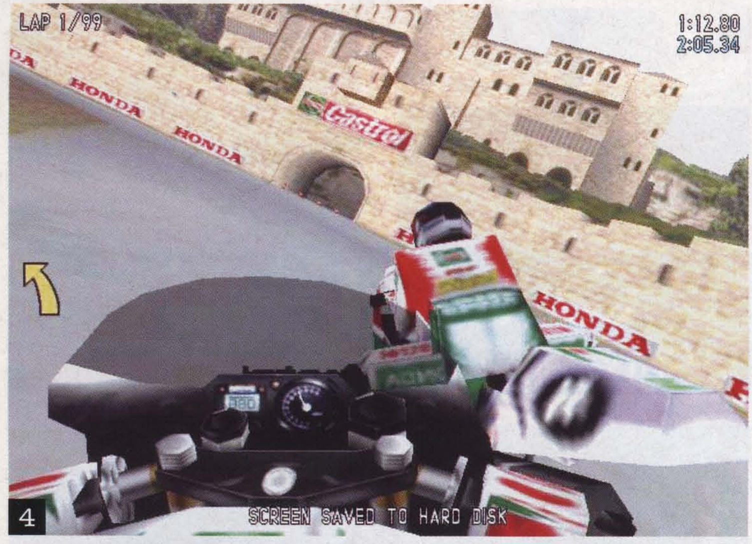
Надо отметить также возможность работы игры в high и true color. Нельзя сказать, что указанная возможность производит ошеломляющий эффект, но упомянуть о ней стоит.

С другой стороны, отсутствует такая немаловажная вещь, как солнце. И, разумеется, пресловутые линзовые блики. Здесь они должны были появляться, поскольку, согласно рекламе, replay в точности имитирует телетрансляцию. Кстати, режимы работы "телекамер" вполне стандартны, и непонятно, почему разработчики указывают на них, как на feature.



3. Шевелящийся гонщик.

Существуют (в небольшом количест-



4



5

ве) и явные графические "занозы". Например аккуратные кубики дыма, вылетающие из-под колес.

Есть еще один момент, играющий важную роль в таких продуктах. Хороша графика или не очень — в любом случае нет времени разглядывать детали.

FPS. Вполне приемлемая скорость на P166 в режиме полной детализации.

Внегоночный интерфейс достаточно скуп: всего один экран, на который выскакивают разные меню. Особых претензий к нему нет. В конце концов краткость — сестра таланта. Хотя и не сам талант.

Мотоцикл намертво припаян к дороге; гонщик намертво припаян к мотоциклу. Слететь с железного скакуна нельзя.

Castrol Honda Superbike World Champions

Разработчик	**Interactive Entertainment**
Издатель	**Intense Simulation**

Резюме
Заявлен как симулятор. Для симулятора недостаточно симуляторен, для аркады недостаточно арказен. "Посередине" почти означает "посредственно".

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
- Многопользовательский режим: Split Screen, IPX
- 100 Мбайт на HDD
- Рекомендуются 3D-ускоритель и джойстик

Рейтинги

Графика	**80%**
Звук	**70%**
Сюжет	**60%**

Интересность
75%

Намертво

Теперь — о том, что касается физической модели. Некоторые вещи выглядят вполне по-симуляторному. Например получение повреждений. Как ни странно, практически у всех предшественников CH подобная возможность отсутствовала. Здесь же легкое касание ограждения на скорости немедленно влечет за собой определенные последствия, зависящие от характера касания. Чаще всего байк лишается возможности поворота в какую-либо из сторон. Не была забыта и такая немаловажная деталь, как износ шин.

С другой стороны, настройки мотоцикла крайне немногочисленны. Выбор типа колес и регулировка передач. Правда, последняя (опять же по сравнению с предшественниками) сделана вполне серьезно; вы не увидите уже ставшего знаменитым бара "скорость/ускорение".

Я, конечно, понимаю, что на мотоцикле существует определенный дефи-



цит антикрылье и прочего. Но неужели и в действительности все так примитивно?

Отсюда, кстати, следует прямой приговор детальности физической модели. Топливо не расходуется, следовательно, не учитывается его вес, следовательно...

Еще один момент. Обсчет хорошей физической модели производится с учетом температуры, ветра и влажности. Классический пример — F1 Racing Simulation, Симулятор с большой буквы. Здесь этого нет.

Это то, что подсказывает логика. Теперь переходим к тому, что просто видно невооруженным глазом.

Мотоцикл намертво припаян к дороге; гонщик намертво припаян к мотоциклу. Слететь с железного скакуна нельзя. Это вам не любимый Road Rash с перелетами выбитых из седла через два квартала. Максимум, что вам удастся, — сделать несколько поворотов, улегшись на асфальт. К слову, в процессе такого вращения можно потерять правильное направление движения. Игра же полностью лишена такой детали, как появляющийся в нужный момент на экране транспарант "Wrong Way".

Прыжки на мотоцикле исключительно редки (конечно, треки CH — это не кросс по бездорожью, но удобные места есть).

Интересно также поведение мотоцикла при выезде за асфальт. Такое, разумеется, бывает на поворотах. Правда, далеко за пределы трассы вам вылететь не дадут — engine не позволяет, но и незначительное отклонение представляет интерес. Попав на траву, железный конь резко выпрямляется и, абсолютно не подчиняясь рулю, движется равномерно и прямолинейно — до встречи с ограждением. Впрочем, может, так и должно быть — "Хонда" в наших краях птица редкая, сам не пробовал...



6



Одним словом, впечатление такое. Несмотря на официальную лицензию и участие экспертов, реалистичность данного симулятора вызывает серьезные опасения. С другой стороны, в аркады его тоже не запишешь.

Скажем пару слов и об оппонентах. Многократно доказано, что в прохождении поворотов микропроцессор, ведомый даже не очень сложным программным кодом, работает значительно лучше, чем головной и спинной мозги человека, вместе взятые. Но вот на прямой противников вполне можно "сделать". До следующего поворота.

И еще одно замечание. Согласно уже сложившейся традиции, столкновение с противником может закончиться чем угодно. Но только для вас. Ему любой удар — что слону дробина.

Финиш

Обратите внимание вот на какую деталь. В нашем журнале MotoRacer получил рейтинг 89,5%. Redline Racing, кое в чем даже превосходящий предшественника, — уже 85%. Позже вышел, новшеств нет. По логике вещей, Castrol Honda Superbike World Champions должна была получить 80% — еще позже.

К сожалению, нет. Меньше. И не только потому, что игра была заявлена в другую лигу. А главным образом потому, куда она попала в действительности.

Официально лицензированный симулятор должен выглядеть по-другому. К счастью, мы имеем представление о том, как именно.

Что же касается аркад... В этой области обитает масса вещей более красивых, более стильных... более аркадных в конце концов.

Однако все уже определено. Castrol Honda Superbike World Champions — это симулятор.

Не с большой буквы.

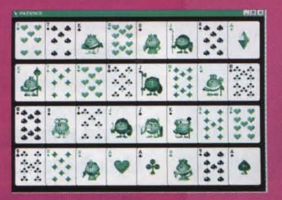


7

4. Столкновение. Ему-то ничего не будет...
5. Руль поворачивается. Правда, на это некогда смотреть.
6. Этими транспарантами увешано все.
7. В принципе, байки вполне различимы по внешнему виду.

Л О Г И К А

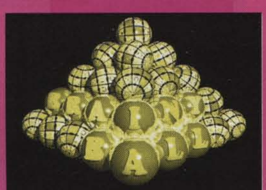
"21 пасьянс"



И в нашей северной стране выходят сборники пасьянсов! Приятно, но не настолько, чтобы не замечать кладбищенской гаммы и несколько перекошенного интерфейса. Впрочем, все это не настолько страшно, чтобы вовсе не играть...

116

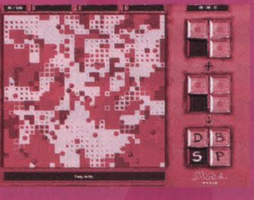
Brainy Ball



Такой вот Brainy-арканоид на радость японцам... Наши игроки его, скорее всего, так и не увидят — см. интервью ниже. И это очень даже грустно, скажу я вам!

117

MOBL



Броуновское движение, которое вы, даже и не пытаясь его упорядочить, заставляете работать на себя. Глобальное управление при полном отсутствии средств воздействия на отдельные элементы системы. Белое поле 30х30, которое надо сделать черным.

117

Magic



Ясно, что Magic будет симпатичным представителем совершенно не признанного у нас жанра "семейных" игрушек. Что детки без родителей с ней вряд ли справятся, а родители без деток вряд ли станут играть. Что играть можно вчетвером, а можно в одиночку.

114

Ольга Цыкалова
Наталия Дубровская

Что есть логика? И есть ли логика в пасьянсе, маджонге, тетрисе или арканоиде?

Если есть, то где ее тогда нет? И как еще назвать ту кучу всевозможных странных вещей, которую мы натаскали на этот раз в наш "логичный" раздел? Окрошка, винегрет, сборная солянка? Дальше кухни сравнения почему-то не идут. У НИХ, проклятых, есть на этот случай отдельный и совершенно не-"кухонный" термин — puzzle-game. А у нас нет! Вот и будем называть их логикой!



Ведь все-таки логика, чистая логика лежит в основе этой пестрой горы разнообразных предметов! Добраться до нее нелегко, но иногда, пока игрушка еще молода и не обросла толстой шкурой клонов и толкований, можно заглянуть в ее логическое нутро. Читайте интервью с камандой K-D Lab из города Калининграда — и вы узнаете, как чистая логика превращается в чисто логические игрушки.

Если поднапрячься, можно найти логику даже в "Диггере" или Packman'e. И в Apache Longbow. И в "Марио-64".

Во всем есть своя логика, и с этим пора смириться. А у нас есть раздел, для которого искать логику — основная работа. Так что если у вас на примете есть классная игрушка, в которой никто, кроме нас, ее найти не сможет и оттого обозревать не станет, — спрашивайте нас! Мы расскажем...



Дети Download'a,

или Первый опыт обзора логических shareware-игр

Ольга Цыкалова, Наталия Дубровская

Головоломки (которые мы время от времени нежно называем словом "пазлы") любят все. При этом все любят разные головоломки.
Пазлами не торгует в нашей стране никто. То есть торгуют, но нашими, отечественными, и потому более дешевыми. Более дешевыми чем те, о которых мы слышали, но никогда не увидим на магазинной полке в красивой коробке. Редкие исключения вроде залетевшего в компанию Soft Clab великолепного маджонга под названием Shanghai и убогой Microsoft Pazzle Collection только подтверждают правило. Головоломками торговать невыгодно никому, даже пиратам.

Посмотрим на ситуацию с другой стороны.

Пазлы свободны, как ветер. Они летают с компьютера на компьютер на дискетках, они заполнили Интернет и кишмя кишат на игрушечных сайтах, предлагая себя всем и задаром. Вот где истинная пожива для любителя логических игр! Одно плохо: забава эта обходится на самом деле недешево. Игрушку надо найти, скачать — чтобы потом (скорее всего) обнаружить, что это редкая гадость, снова залезть в

Пазлы свободны, как ветер. Они летают с компьютера на компьютер, они заполнили Интернет и кишмя кишат на игрушечных сайтах...

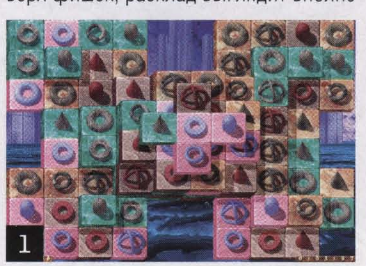
Сеть и забросить невод — авось в этот раз повезет. А денежки за коннект все уплывают и уплывают...

Нам, пользователям "служебного" Интернета, больно смотреть на страдания вашего кошелька, и мы решили поделиться с честными интернетоплательщиками сокровенным знанием о тех мелких игрушках, феньках и пазлах, которые мы нарыли на двух наших любимых сайтах — http:\\www.download.com и http:\\www.rocketdownload.com за пару последних месяцев и которые нас порадовали или хотя бы удивили.

Часть из описанного здесь представляет собой демо-версии больших сборников пазл. Мы решили это печальное обстоятельство не упоминать, так как заказ полной версии игры через Интернет — дело сугубо личное и добровольное. А по-человечески их сюда все равно никто не привезет.

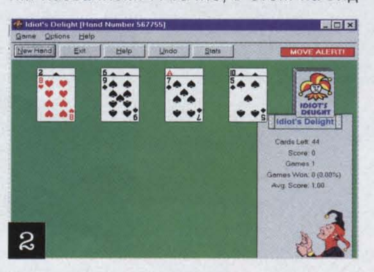
Старые добрые настольные игры

3Djong от фирмы MoraffWare вовсе не так трехмерен, как его название. Хотя сами фишки выполнены в радующем глаз 3D пастельных тонов с объемными геометрическими фигурками поверх фишек, расклад выглядит вполне



традиционно. Название говорит лишь о том, что фишки снимаются не по две, а по три штуки. Баланс игры при этом слегка нарушается: фишек каждого вида в игре уже 6, а вот самих типов меньше, чем в традиционном варианте. Раскладывать такой маджонг просто, но приятно. В игре прекрасный сервис — можно заказать только принципиально реализуемые расклады, можно сохранять игру в процессе, а можно расклады "запоминать" и потом возвращаться к особенно понравившимся схемам.

Игрушка **Idiot's delight solitaire** работы Randy Rasa прельстила нас своим названием. И точно, в этом на вид



абсолютно стандартно-форточном пасьянсе сосредоточено все то, чего так долго жаждала душа заядлого пасьянсораскладывателя. Количество возможных возвратов — Undo — увеличено аж до 10! Пасьянс можно сохранять в процессе игры. Можно выбирать сложность расклада — в зависимости от нее меняются правила, по которым кладутся карты. В довершение — куча статистики касательно текущего расклада и ваших прошлых успехов. Истинная отрада идиота!

Слова и буквы

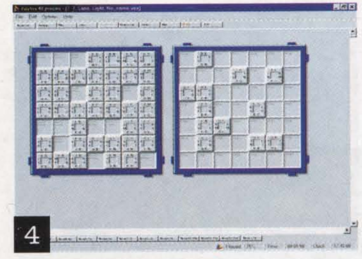
Милый словарный пазл-экшен под названием **Alphanatix** сработан фирмой Zero Entertainment. В вашем распоряжении шарик, прыгающий по полю, напоминающему заполненный кроссворд. Задача — за строго отведенное время пропрыгать шариком по максимальному количеству клеток так, чтобы получились осмысленные слова. Это не так-то просто. Весь "кроссворд" висит в пустоте, и шарик может запросто сорваться вниз. Кроме того, опасно "писать" некоторые слова, указанные в правилах каждого



уровня. Поскольку слова, которые надо собрать, уже нарисованы, особых познаний в английском языке не требуется. Игрушка получилась очень веселая и шустрая — рекомендуем.

Головоломка **PoliVex** от пазлоделателя по имени Michael Mogensen — настоящая тяжелая артиллерия классических пазловин! Играть в нее вам придется долго и трудно. В вашем распоряжении — квадрат произвольного размера, битком набитый фишками с обозначениями букв по четырем сторонам. Ваша задача — переложить все фишки на пустое поле того же размера, но так, чтобы буквы на границах каждых двух квадратов совпадали. Игру можно упростить,

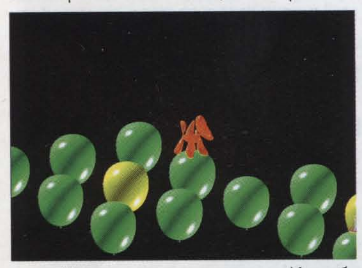
1. Якобы трехмерный якобы маджонг.
2. Идиоты! Строиться по росту!
3. И ничего это не кроссворд — больше на лабиринт похоже! И к тому же — на время!


4

уменьшив количество клеток, и усложнить — не только увеличив поле, но и поставив условие, что с каждой стороны у фишек будет по две буквы, которые также должны совпасть. Игра поддерживает несколько экзотических алфавитов, среди которых — русский и иврит. Ее единственный недостаток — малоконтрастная графика и мелкий шрифт, от которого быстро устают глаза.

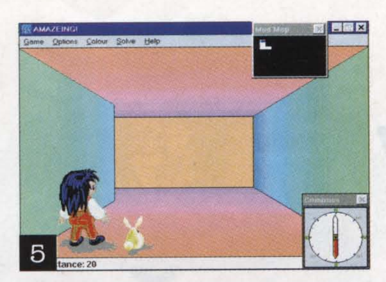
Пазл-аркады и пазл-бродилки

Еще одна игрушка от Zero Entertainment. **Pop!** — просто улетная пазл-аркада! Маленькая оранжевая собачка, сделанная из воздушных шариков (вернее, связанная из одного тонкого и длинного шара), прыгает по другим воздушным шарикам. Дорогу на следующий уровень ей найти совсем не просто. Некоторые шарики начинают опускаться под ее весом, другие сразу взрываются. Бывают шарики с шипами, приземлившись на которые наша собачка просто лопается. Еще есть страшный



зверь Кошка с острыми когтями. И вообще, прыгать по воздушным шарикам в космосе — дело непростое, можно свалиться, заблудиться или взорваться, но даже гибнет наша собачка очень живописно. Отличная графика и очень симпатичная анимация плюс классные "сценарии" уровней делают игрушку просто неотразимой!

Если вы — географический идиот, попробуйте подлечиться с помощью игры **Amazeing** работы Stuart Swain. Amazeing — лабиринт, причем довольно забористый, и со стенами, лишенными каких-либо опознавательных знаков. Игру можно облегчить, вызвав компас и карту. В зависимости от вашей географической самонадеянности вы можете либо просто отмечать на ней свой путь, либо потребовать полную карту лабиринта. Если и это не помогает, и вы все равно ходите кругами, игра позволяет самым пошлым образом метить черными кружками стенки, мимо которых вы уже прошли. Если самому вам лезть в лабиринт страшно, а вид из глаз



5

утомляет, отправьте туда маленькую девочку с зайчиком и следите за их мучениями со стороны, от третьего лица.

Вариации на тему...

Конечно же, наша коллекция не обошлась без тетриса. Этот — **Diaggle** от фирмы Soleau Sofware — пирамидальный тетрис. Разноцветные треугольники падают, вернее, планируют на пирамиду, в кото-



рую их надо укладывать плотными слоями одного цвета по диагонали. Игра очень хорошо нарисована и станет истинной радостью для фанатов тетриса, буде такие еще где-нибудь остались.

Kaleidopee от Article 19 groop — чистый ремейк чего-то, во что мы давным-давно играли на какой-то отечественной ЭВМ мохнатых лет. Наш червяк ползает по экрану, жрет бонусы и старается избежать столкновения с другими червяками и стенками. Ско-



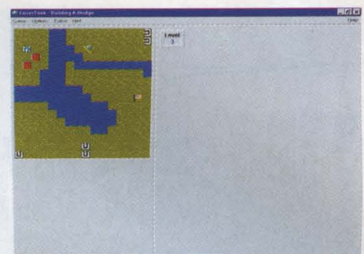
рость бешеная, графика на уровне. Просто до дебилизма — прикольно до визга. Да и сделано с душой.

Lazer Tank — хит сезона. Содержимое и графическое исполнение навевает ностальгические воспоминания об играх на первых XT'шках. Несмотря на такую старомодность, Lazer Tank (автор — Jim Kindley) моментально затягивает. Вы управляете танком, который должен добыть американский флаг. На каждом уровне приходится вырабатывать новую стратегию достижения цели, иногда весьма сложную. На вашем пути встают каменные стены, реки, конвейерные ленты и, конечно же, вредные пушки, которые разносят ваш танк с первого удара.

Просто приколы

Фирма Nvizion Design предлагает вашему вниманию вариацию на тему игрового автомата, в котором надо бить колотушкой высовывающихся из нор противных тварей. В роли человека с колотушкой — президент США Билл Клинтон. В роли тварей — его многочисленные враги и друзья. Игра для истинного демократа (по партийной принадлежности) или гринписовца. Убивать можно всех, кроме кошек. За удар по ним снимаются очки. Игрушка выглядит довольно весело, хотя ровно ничего из себя не представляет.

Другого Билла надо, наоборот, обижать, швыряя в его многочисленные физиономии торты. Работа на скорость и точность. **Pie Bill Games** от The Imposter сделана коряво, но попала в наш список из-за злободневности содержания.





Родные просторы

Не можем не ударить себя в грудь и не похвастаться, что и у нас умеют делать классные безделушки. 13-летний Кирилл Охотников из Москвы взял и изваял на старой "четверке" вполне приличную пазловину shareware-уровня.

Правила игры **"Шашебешка"** (как и ее дизайн) чрезвычайно просты: есть шахматная доска, и двое участников (вы и компьютер) по очереди мечут виртуальный кубик. У кого выпало "6" — тот ставит шашку в своем углу белой диагонали. После этого шашка должна обойти доску "по кругу" и вернуться на

13-летний Кирилл Охотников из Москвы взял и изваял на старой "четверке" вполне приличную пазловину shareware-уровня.

диагональ — перемещается она, само собой, на столько клеток, сколько выпадет на кубике, и съедая вражеские шашки, попавшиеся на пути. Шашек в игре всего 8, и кто первый выставил свои четыре на главной диагонали — молодец.

Конечно, в игре получается слишком много "холостых" бросков и слишком мало зависит от самого игрока, но ведь этим грешит и ее "реальный" прототип, и играть между прочим все равно интересно. Эту игрушку мы, к сожалению, нашли не в Интернете, а на "Аниграфе" — так что не можем сказать, когда вы ее увидите. Правда, автор скромно отметил, что собирается отправить ее в Сеть в ближайшее время...



4. Эпохальное творение! Глаза сломаешь!

5. Поверьте, это еще страшнее, чем в темноте и на ощупь!

"Наши игры" для наших людей

Наталия Дубровская

PlumBoom/ Magic

Нет, родная страна в этом месяце меня положительно радует! Она вдруг сосредоточилась, поскрипела шестеренками, поднапрягла разработчиков — и выдала на-гора аж четыре "логических игрушки", говорить о которых — одно удовольствие, а играть — услада сердца! Две из них — MOBL и Brainy Ball (см. ниже по течению) калининградской команды K-D Lab — представляют собой скорее не игры как таковые, а иллюстрируют совершенно новые игровые концепции, дразня неизведанным и намекая на некие новые горизонты в области, где нового перестали ждать еще лет десять назад. Это более чем приятно и радостно, но "чистую идею" трудно потрогать, как бы ясно и умело ее ни излагали.

Зато PlumBoom, сборник головоломок, над которым сейчас вовсю трудится питерская команда "Наши игры", — просто образец вещицы, которую так и тянет подержать в руках, а потом не хочется выпускать; игра, которую ты узнаешь мгновенно, но не с раздраженным "Опять!", а с радостным "Ой! Это ты?"; игра, в которую вроде бы нельзя проиграть, но так трудно выиграть... Очень симпатичный сборничек, короче говоря, — во всяком случае две игры, представленные в демо-версии. Не меньше радует и Magic — настольная бродилка, демо-версию которой "Наши игры" и их публикатор "Дока" тоже любезно представили на наш суд.

Как бы святотатственно это ни звучало, но оригинальность и новизна основной идеи — не такие уж необходимые условия для того, чтобы игра была "хорошей". Более того, если говорить об играх логических, игра, в которой отсутствует принципиально новый подход к идее-графике-интерфейсу и иже с ними, вполне может быть "отличной", — поскольку большинство логических игр созданы столетия назад и уже успели достичь совершенства. Вопрос обычно состоит в том, насколько совершенной станет их новая реализация.

О PlumBoom можно сказать, что вечная идея "собери одинаковые в кучку и выброси в корзинку" в ней представлена просто великолепно! Ненавязчиво, со вкусом, с чувством меры — и при этом достаточно свободно и даже забавно!

В Magic реализован другой принцип — принцип тихой семейной забавы с метанием кубика и перемещением по клетчатому полю, нахально символизирующему пересеченную местность. То самое, что усложнялось, усложнялось — и превратилось в походовую стратегию (и настольную, и компьютерную). И тоже вышло очень неплохо!

Но обо всем по порядку.

Садовники и алхимики

Обе игрушки, представленные в демоверсии PlumBoom — "Садовник" (Farmer) и "Алхимик" (Alchemist), — очередная вариация на тему Lines. Выстроить однородные элементы в определенном порядке и убрать их с доски — кто больше? Древний такой китайский принцип, сильно оживленный компьютером: расклад теперь не дается тебе изначально, а рождается на ходу, поскольку элементы лезут себе из доски, как процессор на душу положит, а ты знай вертись!

Надо отметить, что "Наши игры" использовали очень интересный подход к проблеме: элементы надо не выстраивать стройными рядами, а... собирать в кучки поплотней. И не посылать в обход прочих на свободную клетку, а менять местами с другими "фигурами". То есть связь по диагонали не учитывается, любые загогулины со связью по сторонам работоспособны, пустые клетки не доступны. Собрал пять тыкв буквой "Г" — отправляй в корзинку! Выложил одиннадцать помидорчиков "ковшиком" — туда же!

В "Алхимике", впрочем, правила чуть сложней: "удаленные" предметы не исчезают, а с угрожающим шорохом превращаются в новый элемент — глаз, и остаются на доске. Только собрав пять глаз, можно избавиться от них навеки... Но и с этим, надо отметить, не трудно освоиться.

Вот тебе и Lines... Если это что и напоминает, то "Балду". Только здесь каждый элемент можно использовать всего один раз — зато по доске гонять хоть до второго пришествия. Очень симпатично получается! И, благодаря такому смешению двух знакомых принципов, кажется оригинальным, несмотря на то что время усвоения правил — 5 минут, а время, которое вы способны "выстоять" в один заход, растет в геометрической прогрессии и быстро начинает угрожать основной работе.

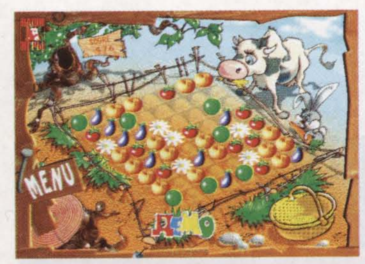
Глаза и тыквы

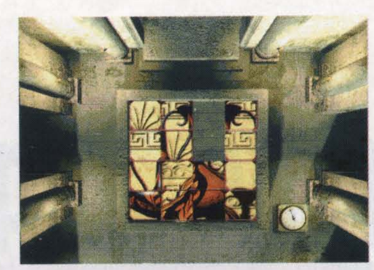
Это я вам рассказала про "идею", а в такой игрушке идея без реализации — полный пшик! Не будешь ты играть в самую распрекрасную "классическую" пазловину, если она глаз не радует.

Ведь в основе своей такая игра — это что? Резные фигурки, костяные фишки, разноцветные камушки. То, с чем приятно возиться и что обожают растаскивать маленькие дети.

В "Плюмбуме" этот фактор учтен и отработан очень тщательно. Может быть, это и есть самое главное: игрушка безумно обаятельна. Вроде бы простенькая, броская графика — ну прямо картинка в детской книжке! Грядка — так грядка, алхимик — так алхимик! Ослепительно белые ромашки размером с тарелку, сверкающие баклажаны, гран-









диозные тыквы и не менее грандиозные помидоры — и все на той самой перепаханной земле, на фоне той самой вечно жующей коровы, изумрудных полей и золотых деревенских сараев. Как последний штрих этой детско-книжной пасторальности, на экране присутствует вечный заяц с морковкой в лапах и ушами в рост человека. Возиться на этой грядке — уже чистый кайф! Выдергивать тыквы, менять местами помидоры с ромашками...

Зато атмосфера "Алхимика" полна той же "детской" роковизны: якобы мрачные тона, драгоценные, камни, живые змеи, золото и круглые моргающие глаза... Кстати, авторы "Плюмбума", хотя отнюдь и не "злоупотребляли" анимацией, позаботились, чтобы каждый экран был "живым": в "Садовнике" корова вечно жует, машет хвостом и мигает, а заяц — шевелит ушами и делает глазки. В "Алхимике" такие "побочные эффекты" отсутствуют, зато сама доска живет полной жизнью: змеи шевелятся, камни мерцают, золото поблескивает...

Да, приятно, приятно играть — что там говорить! Ритм и "география" возникновения элементов отлично просчитаны — игра не заставляет суетиться, но и не раздражает избыточной легкостью.

Ух, вот расхвалила! Ну, что я могу поделать? Как не расхвалить игрушку, от которой невозможно оторваться, — даже если она "не так уж и "оригинальна" и сделана без претензии?!

Будь это не превью, а рецензия, и если остальные игры сборника будут сделаны на том же уровне — я бы точно дала PlumBoom "Наш выбор", вот что я вам скажу!

Изометрические прогулки

Что касается Magic, второго "пазл-гейма" от "Наших игр", то с ним пока не все ясно. Хотя демо-версия выглядит довольно представительно, судить об игре пока трудно. Ясно, что Magic будет симпатичным представителем совершенно не признанного у нас жанра "семейных" игрушек. Что детки без родителей с ней вряд ли справятся, а родители без деток вряд ли станут играть. Что играть можно вчетвером, а можно в одиночку. Что... нет, заканчиваю эту скороговорку и рассказываю, как положено.

Поле. Красивый, тщательно проработанный ландшафт в стиле "фэнтези". Вид — в изометрической проекции. Кое-где по полю бродят гнусные враги, выполненные в технике 3D и не очень богато анимированные. Враги склонны налетать на героя в самый неподходящий момент и всячески его обижать: отбрасывать назад, бить, лишать хода, отнимать деньги...

Обиженные герои — маленькие, толстенькие, немножко как бы из японского мультфильма, по очереди мечут кости (в смысле, кубики с точками) и перемещаются на столько шагов, сколько очков выпало. Причем "шаги" можно использовать и не полностью — тормозить раньше, если встретится что-нибудь интересное, и "доходить" позже. Возможный маршрут обозначается хорошенькими красными шариками, и это правильно, поскольку местность настолько пересечена всякими разломами в земной коре, непроходимыми лесами и банальными деревенскими заборами, что найти правильный путь к нужной цели — уже искусство! Тем более что предположить заранее, где можно пройти, а где — нет, не так уж просто.

Погуляв по одной карте (не очень обширной, в пару экранов), мы "телепортируемся" на другую — единой "географии" в игре нет, во всяком случае пока.

По дороге герой собирает деньги, сражается с врагами и заходит в разные здания смутно-исторической архитектуры. В домиках — и это главное! — вам придется решать самые разнообразные пазлы и получать за это всякие полезные в хозяйстве вещи — преимущественно для борьбы с врагами. И... вот тут и есть самое обидное: головоломок в "деме" предложено только две! Ну что тут поймешь, если на самом деле их в Magic будут десятки?

Одна из увиденных нами головоломок оказалась просто отличной! Классическая slide-puzzlle (она же — просто пятнашки), но с двумя пустыми квадратами — и на время! Гоняя эти "пятнашки", нужно собрать очень стильную картинку с античной вазой — а рядом на стене вовсю тикают часы с одной стрелкой! Очень симпатично и достаточно неожиданно, хотя я и не люблю "думать на время".



Вторая пазла особого впечатления на меня не произвела: расстрел подвешенных на веревочках кувшинов из арбалета. Темновато, мутновато, и пристрелян арбалет отвратительно. И тоже на время. Нет, не очень, прямо скажем!

Так что про пазлы говорить пока рано... Хотя "пятнашки", повторю, меня откровенно порадовали!

Главным достоинством игры явно должна стать ее "коллективность" и "семейность" — очень "настольно", очень "семейно" и вполне живо из-за битв с врагами и классной графики.

Будь это не превью, а рецензия, и если остальные игры сборника будут сделаны на том же уровне — я бы точно дала PlumBoom "Наш выбор".



Многообещающее начало, хотя оценить увлекательность игры в целом пока невозможно.

Поживем — увидим! Ясно, что игра делается добросовестно и станет первой отечественной игрой в жанре "семейной ходилки", и что графика и звук нас наверняка не разочаруют.

А это уже — ох как немало!



Очко

Ольга Цыкалова

Когда мы только затевали движение под названием "Логические игры на страницах .EXE", я принципиально не хотела писать о пасьянсах. Ну какой интерес в том, что вы узнаете о появлении на просторах Интернета очередной карточной головоломки? Программирования и художественных красот здесь ноль, логические схемы давно известны, различия в их реализациях сводятся к цвету рубашек и извращениях на тему дам, королей и тузов. Но тут отечественная фирма "Геймос", известная своей страстью к пазлам, выпустила — впервые в нашей стране — крупномасштабный сборник под откровенным названием "21 пасьянс", и я задумалась: а так ли это просто — перенести карточную игру на компьютер, не растеряв по дороге ее обаяния и азарта?

"21 пасьянс"



два осилив этот гигантский труд — ведь мне пришлось сыграть хотя бы по разу в каждый пасьянс, представленный на диске, я осталась в полнейшем недоумении. Не то чтобы отечественные пасьянсы сильно отличались от своих зарубежных родственников, но что-то в них замечается странное, настораживающе потустороннее...

Красное и черное

Начнем с начала, как цивилизованные люди, — с коробки. Коробка "21 пасьянса" для компьютерной игры совсем не типична. Нечто темное с красным и с картиной начала прошлого века. Естественно, покупатель вправе предположить, что и внутри его ждет стилизация под соответствующую эпоху. Ничего подобного! Карты "Пасьянсов" имеют вид истинно геймосовский — легкомысленный и слегка "опазленный". Дамы, валеты и короли — настоящие шарики на ножках, с глазками и носиками.

Под стать им и анимация, которая сопровождает любое действие игрока. Смешные мультвставочки, ничего не скажешь, и при этом отключаются — за что создателям игры отдельное спасибо. Зато омерзительно навязчивая музычка почему-то не исчезает, сколько ни тыкай в кнопку "Музыка". С коробкой внутренность игры роднит



1. Упражнение на внимание.

лишь общая цветовая гамма. Играть приходится на глухом черном (!) поле, отнюдь не способствующем приятному времяпрепровождению.

Интерфейс представлен кнопками с теми же шариками-человечками, что и на картах. Должно быть, места для всех этих анимированных прелестей на экране не хватило, иначе чем еще можно объяснить отсутствие любимой всеми картежниками кнопочки Undo? То есть, если вы по ошибке щелкнули мышкой не туда, исправить ход вам уже не удастся. Будь у вас в руках колода — вопрос решился бы просто, но здесь — весь расклад насмарку. Вообще говоря, доступных игроку опций в игре на удивление мало. Можно включить/выключить звук, анимашки — и все! Компьютер только тасует и сдает карты, а ведь мог бы еще обеспечивать подсказки для неопытных пользователей, создавать пасьянсы с заведомо выигрышным раскладом, чтобы успешное решение зависело только от правильного расчета игрока, а не слепого случая... Да мало ли еще чего интересного может дать компьютер заядлому картежнику!

Как-то зимним вечерком...

И в самом деле, в большинстве пасьянсов нового сборника компьютер, увы, ничем помочь не сможет. Изрядная их доля рассчитана только на внимание игрока, и от его интеллектуальных способностей вероятность успешного завершения расклада никак не зависит. Так и представляется барышня в сарафане, которая темными зимними вечерами при свечах гадает на компьютере: "Любит — не любит?" — перелистывая мышкой колоду в 104 карты.

Многие интересные пасьянсы вошли в сборник в несколько урезанном или неудобном для игры виде. Например "веерные" пасьянсы. Поскольку расположение карт веером создает дополнительные трудности при "компьютеризации", эти пасьянсы редко появляются на экране. "Геймос" решил задачу просто — веер развернулся по горизонтали, и следить за картами в "трилистниках" стало довольно неудобно.

Знаменитую "турецкую шаль", чтобы не занимала слишком много места, сократили до размеров носового платочка под названием "четыре ряда", уменьшив размер раскладываемой колоды до 32 карт. Весьма сложный и долгий пасьянс превратился в забаву для младших школьников.

Кунсткамера

Фирму "Геймос" можно понять: она хотела порадовать нас, что называется, "свежачком" — пасьянсами, которые еще не намозолили глаза компьютерным пользователям. А много ли таких осталось!

Вот и попали в сборник пасьянсы малоинтересные или же почти полностью копирующие своих собратьев. Балласт, забивка "компакта". Впрочем, в "21" множество и по-настоящему интересных вариантов — старых забытых игр, иногда — с очень сложными правилами. Фанаты пасьянсов найдут чем поживиться! Остальные же любители, избалованные западным комфортом и вниманием к своей персоне, вряд ли вынесут ненавязчивый отечественный сервис и кладбищенские цвета "21 пасьянса".

В заключение один совет: знакомясь с раскладами, двигайтесь от конца сборника, где сосредоточено большинство интересных пасьянсов, к началу — тогда ваши впечатления от игры будут более приятными.



2. Один из старых добрых сложных пасьянсов.

21 пасьянс

Разработчик	**"Геймос"**
Издатель	**"Геймос"**

Резюме
И в нашей северной стране выходят сборники пасьянсов! Приятно, но не настолько, чтобы не замечать кладбищенской гаммы и несколько перекошенного интерфейса. Впрочем, все это не так страшно, чтобы вовсе не играть...

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**486DX2/66**
Память	**8 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA, 640x480, 256 цветов**

Дополнительная информация
- 20 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**75%**
Звук	**70%**

Интересность

75%

Гран-при, медитация и перенос свойств

Наталия Дубровская

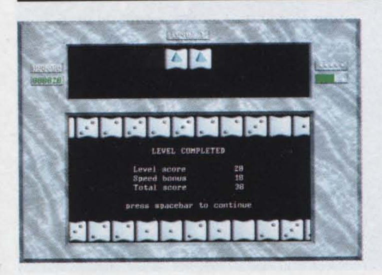
Brainy Ball/ MOBL

Россия — родина слонов, и об этом знают все. Плюс наши слоны — самые ушастые и бивнястые в мире, и шкура у них самая шелковистая.
Не верите?! Засмущались, заскромничали — забыли про тетрис и Октябрьскую революцию? Посмотрели на Microsoft Puzzle Collection и пробормотали себе под нос что-то типа "Какой был Пажитнов! Какой был Пажитнов!"?
И напрасно! Пока мы посыпаем голову пеплом, команда K-D Lab из города Кенигсберга, отложив на минутку своих "Вангеров", взяла да и сделала две пазлы — в строгом соответствии с законами жанра и при этом очень оригинальных. Назвала их Brainy Ball и MOBL. И выиграла весьма престижный международный конкурс Enix Internet Entertainment Contest. Целых два раза...



Как вангеры (они же кадавры) дошли до жизни такой, они расскажут сами, чуть позже — в интервью. Мы же пока поговорим о самих играх — об "арканоиде" для умных Brainy Ball, который занял в второе место на прошлогоднем Enix (10000 в "американских президентах", если говорить о бренном), придуманном в основном Михаилом

Быстрота реакции и способность учитывать мгновенные изменения общей структуры — и вдруг откровенный "счет"...



"Снарком" Пискуновым, и о MOBL, совсем уж неописуемой игрушке для тех, кто умеет делать, не думая, и думать, не замечая самого процесса — ориентируясь исключительно на чистую гармонию и музыку сфер, даже если воплощены они всего-навсего в десятке цветов на ДОСовском экране. Об игрушке, которая совсем недавно получила (от тех же японцев) Гран-при и 200000 долларов и стала первым воплощением одной из игровых идей Андрея "Кранка" Кузьмина, руководителя команды K-D Lab.

О мозговитом шарике

Brainy Ball, как уже было сказано, — несомненный арканоид. С той только разницей, что шарик находится в постоянном сложном взаимодействии с поверхностями, о которые бьется, и речь идет отнюдь не о разрушении предложенной схемы, а о ее преобразовании.

Представьте себе некое подобие велосипедной цепи, каждое звено которой обладает определенными свойствами — числовыми, цветовыми или какими-нибудь еще, более сложными (в Brainy Ball — 70 уровней, и, не буду врать, я пока прошла игру отнюдь не до конца). Цепь ползет сверху и снизу игрового экрана; между этими "верхом" и "низом" прыгает шарик — отскакивает себе по своим глупым резиновым законам, как любое арканоидное творение. Ударившись о звено, шарик "заражается" его свойствами — перенимает цвет или числовое значение, и полностью переносит их на тот элемент, о который ударится в следующий раз, сам "заражаясь" уже новым свойством.

Наша задача — "подставить" шарику нужное значение, "перематывая" цепи по экрану при помощи стрелок: скажем, надо составить "три по шесть" — так уж постарайтесь, чтобы шарик, ударившись о единичку, в следующий раз ударился о пятерку! Или собирайте нужную сумму/цвет в несколько приемов, но это — сложней, поскольку шарик в своей беготне неуклонно ускоряется, и подставлять ему нужные числа делается все трудней. Тем более что они бывают и отрицательными/положительными — и не дай бог превысить допустимую границу! Умрет шарик от перегрузки, растворится, а вам заново начинать придется... Хорошо хоть к нам отнеслись с должным вниманием и учетом игрового опыта: числа в Brainy Ball обозначаются не цифрами, а точками, как на костяшках домино, так что реакция на них получается вполне автоматической, как и на цвета — яркие, контрастные и очень "чистые".

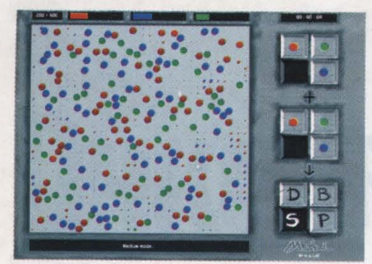
Мозги кипят, надо отметить: в игре столкнулись два базовых принципа "пазловых" игрушек, прежде казавшиеся взаимоисключающими. Быстрота реакции и способность учитывать мгновенные изменения общей структуры, необходимые для классического арканоида или тетриса, — и вдруг откровенный "счет" и нехитрая стратегия карточного пасьянса, "Минера" и всех прочих "раскладов". Отчаянно мечущийся по экрану шарик — и вдруг "минус на минус дает плюс" и "три плюс два получается пять"... Трудно, господа, поверьте мне — особенно поначалу. Пока не привыкнешь, что шарик у тебя не колотушка, а медиатор, и фишки с цифирью — не маджонг, а... кирпичики арканоида — ну куда тут денешься?!

Такой вот Brainy-арканоид на радость японцам... Наши игроки его, скорее всего, так и не увидят — см. интервью ниже. И это очень даже грустно, скажу я вам!

Paint It Black

Если палитру Brainy Ball можно назвать "скромной", то цветовая гамма MOBL'а больше чем на "скудную" не тянет. Пять цветов, включая черный и белый, по оттенку на красный, синий и зеленый — И ВСЕ!

То есть, разумеется, не все — иначе и текста этого не было бы. MOBL — живой, сложный мир, в который можно погрузиться с головой и отвечать за





который придется только вам, всякий раз создавая его заново и на ходу меняя законы его существования. Броуновское движение, которое вы, даже и не пытаясь его упорядочить, заставляете работать на себя. Глобальное управление при полном отсутствии средств воздействия на отдельные элементы системы. Белое поле 30х30, которое надо сделать черным.

Уф, лучше уж я по порядку!

Итак, шарики — синие, красные и зеленые. Пролетая над упомянутым белым полем, шарик окрашивает клетки в свой цвет. Вернее, не окрашивает, а перерождает — клетка, как и положено в "симуляторе жизни", начинает задумчиво, не торопясь, видоизменяться. Цвет медленно "вызревает" в ней — пока она не превратится во взрослую цветную особь и, прожив свой недолгий клеточный век целиком, не помрет — чтобы снова превратиться в маленькое беленькое ничто. Если повезет, конечно, — а повезет вряд ли.

Во-первых, пока клетка не "дозрела", любой прохожий шарик может перекрасить ее в свой цвет. Во-вторых (и здесь мы добрались до самого главного), если над ней, взрослой, остановится шарик того же цвета — она исчезнет, растворится навсегда, превратившись в глухое черное поле. И шарик тоже исчезнет — вместе с ней.

Как заставить шарик остановиться в нужном месте?

Да никак! Шарики как таковые вам не подвластны — мы можем менять только общие законы их взаимодействия, причем влияя не более чем на два цвета одновременно.

Законов — всего четыре: Stop — остановка при столкновении; Birth — воспроизводство поредевшей популяции; Distract — взаимоуничтожение; Paint — просто Paint, красит один другого.

Да, и еще по полю бродят два белых шарика, которые "стирают" с клетки любой цвет — даже если она уже "взрослая" и ждет нужный шарик, чтобы перейти в прекрасное черное небытие...

Итак, вы меняете законы — причем очень осторожно, стараясь не нарушить баланс и не погубить уже достигнутое. Поскольку силовые решения здесь в принципе не применимы — ну как вы сможете заставить зеленый шарик остановиться над зеленой клеткой, если у вас нет НИКАКИХ средств прямого воздействия?! Остается рассчитать... нет, скорее, почувствовать, как именно должен измениться характер взаимодействия зеленых шариков с остальными, чтобы результат оказался хоть чуть-чуть похож на то, что нам нужно.

Скажем, столкновение с каким цветом наиболее вероятно в этой части экрана? С красным? Делаем "красный + зеленый = Stop". Но... каких еще клеток у нас народилось больше всего? Синих? Может, лучше тогда "останавливать" синие шарики — заодно и синими клетками займемся? Так... а самих зеленых у нас не избыток? Может, пусть сталкиваются сами с собой и самоуничтожаются заодно?

Или лучше пока забыть про клетки и размножить свой круглый народец? И кого с кем тогда "скрещивать", чтобы народились поскорей?

Ну как, создалось представление, что такое MOBL — хотя бы самое общее? Создалось? Хорошо! Но только на самом деле все совсем не так — это я мучительно пытаюсь поверить алгеброй гармонию, а она пищит и сопротивляется (хотя вы этого не слышите — игрушку вы наверняка не видали и заступиться за нее не можете).

Во время реальной игры все эти размышления и расчеты ни в коем случае не оформляются в слова и происходят на уровне общих ощущений — вот вдруг захотелось мне "тормозить" синие и красные, и вроде сработало, а почему — Фудзияма его знает!

Следовательно, и "стратегий" игры существует безумное количество: каждый подстраивает мир MOBL'a под себя, причем подстраивает целиком — управлять-то приходится на глобальном уровне! Скажем, у меня всегда держится строгий баланс цветов: преобладания или "недостатка" шариков одного цвета практически не бывает, и любое несоответствие немедленно карается. Мой брат принципиально копит шарики одного цвета, "прочесывает" поле и переходит к следующему цвету. Ольга Цыкалова тоже "копит", но меняет "большинство" с "меньшинством" с невероятной быстротой.

Самое удивительное — результаты у нас получаются примерно одинаковые!



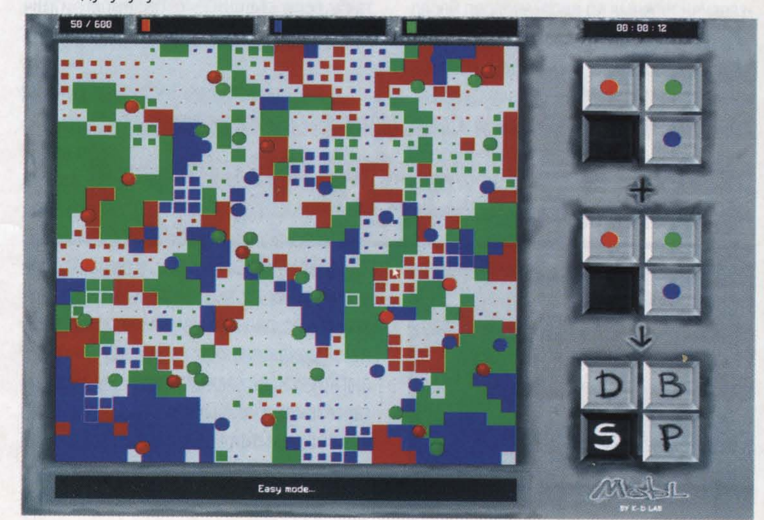
Около 50 минут на 90% поля и еще с час — на остальные десять (это — откровенная недоработка авторов, хотя глупо указывать на недоработки в игрушке, сделанной за пять дней! Тем более если и с этими недоработками оторваться от нее невозможно). Есть люди, у которых вообще ничего не получается — они так и не могут преодолеть барьер и перейти от подчинения общим законам к их формированию — даже на таком скромном уровне. А есть Юля "Улитка" Кузьмина, которая за те же 50 минут разбирает все поле целиком...

Броуновское движение, которое вы, даже и не пытаясь его упорядочить, заставляете работать на себя.

Да, я ведь забыла сказать, что игра идет на время...

Впрочем, это и не важно, если честно — тут главное не результат, а процесс. Даже торопиться не получается — законы-то в MOBL'e свои, и что нам с шариками до всей вашей суеты с цифрами и рекордами?

Мы ду-у-у-умаем...



Зарядка для хвоста,

или К вопросу о косвенном управлении

K-D Lab о пазлах, об Enix'е и о себе...

Итак, калининградская... пардон, кенигсбергская команда под названием K-D Lab взяла да и выиграла хитрый международный конкурс Enix Internet Entertainment Contest — получила Гран-при, кучу денег (200 тысяч маленьких зеленых бумажек) и официальные поздравления, лениво похвасталась достижениями на своем сайте и... опять взялась за "Вангеров" — время поджимало, и не до головоломок дурацких было людям Кранка, не до пазл.



Именно их, "Вангеров", привезла K-D Lab в Москву — проект закончен: начинается раскрутка со всеми приятными и неприятными последствиями: выставками, интервью, пресс-конференциями и прочей невнятицей.

Конечно, и мы, пазлоломатели, не дремали: сделали московские гастроли "Вангеров" еще чуточку ужаснее, уплотнили график. Но тут уж мы не виноваты! Так уж жизнь устроена: любишь игрушки делать — люби и интервью давать!

Так что читайте: K-D Lab о пазлах, об Enix'е и о себе...



Game.EXE: Brainy Ball — ваш первый "выигрышный" проект. Как это получилось?

Михаил "Снарк" Пискунов (вангеров не представляем, поскольку вы прекрасно знаете их по прошлому .EXE-номеру. — **.EXE**): Мы просто хотели сделать плюс-пак для Biprolex (великолепная игра by K-D Lab. — **.EXE**). Но тут пришел номер "Магазина игрушек" (наш .EXE в прошлой жизни. — **.EXE**) со статьей о международном конкурсе головоломок, проводимом в Японии, мы решили рискнуть — и получили второе место.

В этом году конкурс проводился снова, но мы о нем как-то не вспоминали. Только за неделю до окончания подачи заявок засуетились и сделали игру — буквально за пять дней. Потом все переживали: в срок послали заявку на участие или нет? И тут приходит из Японии запрос: "Ваш договор помялся, пришлите новый экземпляр". Они тогда уже знали, что мы победили, а мы только поняли, что игра попала в призеры — иначе зачем им договор?

Юлия "Улитка" Кузьмина: Теперь Кранк все интересуется, ходит на сайты, смотрит, где конкурсы проходят, где что дают... Будет ли Enix в этом году, пока неизвестно. От японцев никаких вестей...

.EXE: А чем вы объясняете свой успех? Ведь существует множество фирм, занимающихся пазлами профессионально?

Ю.К.: Да, но эти фирмы гонят объем, бесконечные вариации старых головоломок. Сколько мы ни ходили по их сайтам, кажется, что после тетриса не родилось ни одной свежей идеи. А мы старались изменить сам принцип.

Тем более что это так, в свободное от "Вангеров" время...

.EXE: Свободный эксперимент?

М.П.: Это уж точно! На коленке делали, MOBL — вообще за пять дней...

Ю.К.: ...И выиграли.

.EXE: Каковы ваши права на обе игрушки? Ведь японцы их, насколько мы понимаем, "застолбили"...

М.П.: Brainy Ball по договору принадлежит фирме, которая организовала конкурс. Вроде бы, они включили игрушку в какую-то свою РПГ...

.EXE: Иначе говоря, у вас на него вообще никаких прав?

Ю.К.: Абсолютно.

.EXE: А MOBL?

М.П.: С MOBL несколько сложнее. Японцы получили лишь преимущественное право заключить с нами контракт — до конца августа. Если они этого не сделают, то все права на игру возвращаются к нам.

.EXE: А игры-призеры прошлого года опубликованы?

М.П.: Нет. Ни чилийцы, занявшие первое место, ни мы ничего не знаем о судьбе своих игр.

.EXE: Значит, если они и на этот раз будут тормозить, у нас есть шанс этой осенью увидеть японского победителя?

Ю.К.: Кранк хочет его выложить на карманных устройствах. Чтобы так вот, пальцами, нажимать в метро.

.EXE: А как вообще пришла идея MOBL?

М.П.: Сама идея сложилась давно, лет семь назад. Мы учились на физфаке КГУ и занимались такой штукой — "клеточными автоматами". Кранка она так и не отпустила — он ею и воспользовался, когда придумывал MOBL... Вкратце это выглядит так: есть набор взаимодействующих клеток, и надо подобрать законы этого взаимодействия.

.EXE: Так это же стратегия!

М.П.: Да, эту идею можно использовать в большой игре — вместо шариков поставить юниты. Добавить соответствующую графику, и так далее.

Ю.К.: Но японцам все это не нужно. Они хотят минимум графики и чистую идею. Вот в Brainy Ball было 70 уровней, а здесь — только игровая идея.

Конечно, Кранк эту идею хочет воплотить в большой игре. Кстати, Снарк не фанат "МОБЛа"... Это Кранка надо спрашивать.

1. Кранк.

Кранка мы, конечно, спросили, но позже — в текущий момент он стоял на стенде "Буки" (дело было на "Аниграфе", кажется, это выставка такая) среди шума, гама и световых эффектов и говорил не о "МОБЛе", а о "Вангерах" — для чего K-D Lab'ы сюда и приехали. Как уже было сказано, получившая первый японский приз пазла была делом сугубо побочным.

.EXE: То есть как — не фанат?

М.П.: Я вообще-то делал Brainy Ball... По мне, идея MOBL слишком наворочена... Для головоломки.

.EXE: Именно для головоломки? Не сама по себе? Почему?

М.П.: Идеальный пазл — источник хаоса, который можно упорядочить, найдя единственный закон создания гармонии. Примеры? Во-первых, Lines — очень красивое решение... Stone Age — была такая игрушка, где динозаврика надо было провести по лабиринту.

При этом время жизни объектов должно быть ограничено. Если взять принцип эволюции, то скажем так: ты должен ухитриться упорядочить хаос за время жизни клетки. Например, при помощи создания набора клеток, который скармливается другой клетке. Например — по цвету. Дали ей желтую клетку — она движется влево, дали красную — вправо.

При этом графика в принципе не важна. Идеальная пазла — та, которую можно реализовать на цветном текстовом экране.

.EXE: Максимально "реальное" существование в максимально "схематизированном" мире?

М.П.: Да, и MOBL для меня — слишком сложно. Законы изменения цвета клеток слишком опосредованы, действия — слишком сложны. Вдумайтесь только в основную задачу игры: надо погасить, остановить шарик над ячейкой того же цвета, что и он сам. И при этом самими шариком ты НЕ УПРАВЛЯЕШЬ! Изящества нет! Изящества мысли. Чисто эстетически. По мне, лучше было бы без цветного поля. Представьте себе каплю, в которой зарождается жизнь, и вы смотрите, как это происходит. Симулятор жизни — шарики слипаются, расходятся, образуются атомы, молекулы.

Но в игре нужна цель, поэтому придумали цветовое поле, которое нужно сделать черным.

.EXE: И ты сделал не MOBL, а Brainy Ball...

М.П.: Brainy Ball построен на другом принципе — принципе переноса свойства. Квант запоминает состояние одной системы и сообщает его другой. Системы постоянно обмениваются свойствами. Ситуация меняется каждую секунду — из-за трансформации свойств. Здесь требуется быстрота реакции в сочетании с быстротой соображения. Тут невозможен автоматизм, быстрое повторение однообразных действий.

.EXE: Да, этим грешат очень многие пазлы...

М.П.: ...Но идея медитации, которой так много в MOBL, меня тоже не привлекает! Ты не должен медитировать. Ты должен действовать!

Наконец появился сам сторонник медитации на игровом поле — измученный бета-тестерами и прочими выставочными вангеризмами Кранк.

.EXE: Привет! Тут некоторые говорят, что пазла у тебя очень уж навороченная...

Андрей "Кранк" Кузьмин: Ну... как посмотреть. Мне нравится. Правда, я боялся, что люди не смогут играть, потому что игра основана на физических законах...

.EXE: Именно. А они очевидны отнюдь не для всех.

А.К.: Но мы же дышим воздухом, не думая о физическом движении газов! И в "МОБЛе" так: надо просто смотреть в центр экрана, сосредоточиться — и понять, ощутить, КАК это происходит. Юля, кстати, за пятьдесят минут целиком все поле очищает...

Brainy Ball... Ну, для меня там недостаточно концепции. Снарк разбирает пазлу на составляющие, а я иду от концепции. Я не хочу знать, как она устроена — мне интересно, как система живет.

.EXE: То есть ты считаешь, что влиять на систему нужно только на мегауровне?

А.К.: Да. Принцип косвенного управления — ты меняешь законы и таким образом действуешь на элемент, но никогда не находишься с ним в непосредственном контакте. Его жизнью управляют глобальные законы, а ты управляешь ими. И в "МОБЛе" это получилось, по-моему.

.EXE: Но это пока элементы однородны... А если развивать идею, они должны стать разными, и тогда... Представить страшно...

А.К.: Да, конечно — в принципе, пока это только набросок, попытка изложить концепцию...

Главное — принцип, то есть воздействие на характеристики высшего порядка. Косвенное управление объектами через изменение законов их существования. Например управление поведением шариков для создания определенного узора из цветовых клеток. Шарики — это самый простой вариант. Можно создать, например, аркаду. Ваш корабль летит, стреляет в монстров. Монстры эти могут быть, например, трех цветов — красные, желтые и зеленые. Вы сами задаете их характеристики: красные — агрессивны, желтые — нейтральны, зеленые — друзья, а корабль автоматически учитывает эти законы и сам находит цель.

Конечно, есть множество идей использования принципов MOBL.

Например очень большое поле. Эта игра уже превращается в чистую медитацию. Или для детей, что-нибудь с зайчиками и морковками. Есть и идеи стратегии, но это не для печати.

.EXE: Значит, эта суперконцепция все-таки должна адаптироваться к нуждам игрока?

А.К.: Нет, это барьер, который игрок должен преодолеть сам. Он должен разобраться в игре, чтобы почувствовать ее новизну. Именно этот барьер помогает сделать игру новой. Здесь самое страшное — описание. Если описывать физические законы, на которых она основана, никто ничего не поймет. Тут надо почувствовать, это — для медитации, а не... Ну, японцы по этой части специалисты, они смогут их доходчиво изложить.

.EXE: А твоя любимая пазла?..

И вот тут мы немножко удивились: глубокие идейные расхождения Снарка и Кранка вдруг бесследно исчезли. Последний ответил, не задумываясь:

А.К.: Stone Age. Была такая игрушка — там такой динозаврик, и...

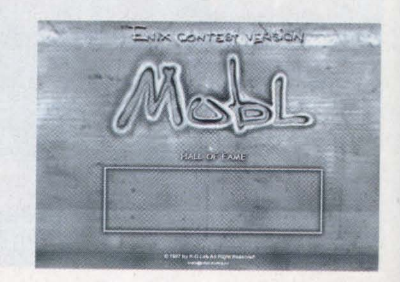
Вот тебе и все идейные разногласия, короче говоря. Старый добрый Stone Age всех помирил — и при чем здесь "общая концепция", когда игра уже есть, и получилась она здорово?

Тем более что "большая игра" у наших собеседников — общая. Называется K-D Lab и делает классные игрушки...

Интервью вели **Ольга Цыкалова** и **Наталия Дубровская**.


2. Улитка.


3. Снарк.



Creative 3D Blaster Voodoo 2 vs Diamond Monster 3D II



Creative 3D Blaster Voodoo 2 и Diamond Monster 3D II имеют слишком много общего, чтобы однозначно выделить победителя. Любая из этих плат станет прекрасным приобретением. Выбор следует делать исходя из цены и ваших личных предпочтений.

Николай Радовский

Великий почин

Привет! За последние несколько месяцев у меня сложилось устойчивое убеждение в том, что бОльшая часть индустрии PC работает на нас. На геймеров то есть. Новинки появляются с такой частотой, что успевают устареть до конца тестирования. Основная надежда AMD — оптимизированный для игр процессор. На пресс-конференции Intel, посвященной выходу новых ЦП, тема #1 — 3D-игры. На экранах демонстрировавшихся там новейших PC — они же. Новых "убийц" Voodoo 2 анонсируют каждую неделю. Рытьем могил заняты: NVidia, S3, Nec, Matrox, Rendition, ATI (и ведь наверняка кого-то еще и забыл). Разве что Trident да Cirrus Logic молчат. Ну ничего, у них еще есть время (на прошедшей неделе что-то никто не отметился).

В ожидаемую всеми Riva TNT обещали впихнуть не меньше транзисторов, чем в Pentium II. Великий почин. Если взрывной чип будет заключен в большой черный картридж и устанавливаться в слот — я не удивлюсь. Зато я долго удивлялся, прочитав на досуге спецификации Riva 128. Оказалось, что скорость текстурирования старушки — 100 миллионов пикселей в секунду. Напомню, что у Voodoo 2 этих попугаев всего 95. Ну да ладно. Это мелочи.

Дальше — больше. Горячие финские парни из bitboys Oy обещают Glaze3D — чипсет с пиковой скоростью текстурирования, в ЧЕТЫРЕ РАЗА перекрывающей аналогичные показатели Voodoo 2. Кто больше, господа? Правда, что-то я не вижу Pyramid 3D — их предыдущего чуда (слишком долго ходившего в перспективных). Зато взглянешь на спецификации Glaze3D (имя нового чипа) — и душа поет. Кого волнует, что даже самые мощные ЦП зачастую просто не успевают прокормить один Voodoo 2? Главное — нарисовать цифры пожирнее.

К чему все это? Просто слишком часто встречаются рассуждения о достоинствах и рыночных перспективах никем не виденных продуктов. Я подобным обзорам не верю. А вы?



ПОДПИШИСЬ
Acer
5 И ВЫИГРАЙ!
компьютеров AcerEntra 3000
компьютерную мебель Sauder
стереоколонки Defender
и другие призы
Чтобы выиграть эти призы, нужно подписаться на "Домашний компьютер"
на второе полугодие 1998 года (с июля по декабрь)
и прислать копию квитанции до 1 июля 1998 года в редакцию по адресу:
117419,Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, "Домашний компьютер", ПОДПИСКА
Подробности о лотерее читайте в журнале "Домашний компьютер"

Больше Voodoo вторых и разных

Game.EXE продолжает тестирование ускорителей на базе Voodoo 2

Николай Радовский

Два месяца назад мы уже тестировали акселератор Monster 3D II (см. .EXE #4'98). На тот момент Voodoo 2 был совершеннейшей экзотикой (кстати, цените: наш журнал первым из российских изданий провел тесты со вторым "Монстром"), поэтому более всего нас интересовала производительность этого чипсета на широком спектре ЦП. Вне границ исследования осталось довольно много важных вопросов.



Мы не успели сравнить платы различных производителей, протестировать их в режиме SLI и выявить преимущества 12-мегабайтной конфигурации Voodoo 2 над 8-мегабайтной. На этот раз основное внимание было уделено именно этим небезынтересным вещам.

Немного теории

Итак, что же представляют из себя чипсет Voodoo 2 и ускорители на его основе? Чипсет состоит из трех процессоров: двух TexelFX2 и одного PixelFX2. Процессоры TexelFX2 (также их называют TMU — блок обработки текстур) занимаются текстурами: извлекают нужную из локальной памяти, обрабатывают ее (масштабируют, вращают) и передают процессору PixelFX2. С каждым из текстурных процессоров связано по два или четыре мегабайта памяти. Таким образом, вся память, отводимая для хранения текстур, физически поделена между ними и не может быть перераспределена.

Четыре мегабайта, отводимые под текстуры на Voodoo 2, иногда могут быть меньше, чем четыре мегабайта на Voodoo Graphics.

Применение двух TMU позволяет обрабатывать одновременно по две текстуры. Так, можно смешать их с учетом степени прозрачности (альфа-канала) и наложить "смесь" на обрабатываемый треугольник за один проход, а не накладывать сначала одну, а затем (затратив дополнительное время на необходимые служебные операции) вторую поверх нее. Этот метод называется мультитекстурированием. Пока его поддерживают только интерфейсы Glide и OpenGL. На момент написания этих строк мультитекстурирование использовалось только в GLQuake/Quake 2. Даже великолепный Unreal не использует эту функцию (Epic MegaGames обещает выпустить соответствующий патч позже). Ничего не знает о мультитекстурировании и текущая (пятая) версия DirectX (в 6-й обещали реализовать). Тем не менее второй TMU может быть использован для получения "бесплатной" (то есть не снижающей fps) трилинейной фильтрации текстур.

Процессор PixelFX2 получает от TMU обработанные текстуры, попиксельно формирует из них треугольники (с учетом освещенности и тумана) и передает результат в видеобуфер.

Кроме чипсета Voodoo 2 на платах находится RAMDAC — микросхема ЦАП, получающая цифровые данные о цвете пикселей из видеобуфера (буфера кадра) и преобразующая их (данные) в аналоговый сигнал, передаваемый на монитор.

8 или 12?

На данный момент и 3D Blaster Voodoo 2, и Diamond Monster 3D II поставляются в конфигурациях как с 8, так и с 12 мегабайтами памяти. В 8-мегабайтных версиях плат каждый TMU адресует по два мегабайта памяти (суммарный объем буфера текстур — 4 мегабайта), а в 12-мегабайтных — по четыре (объем буфера текстур — 8 Мбайт). В обеих версиях плат под буфер кадра (и Z-буфер) отведено ровно четыре мегабайта ОЗУ, поэтому варианты с 12-ю мегабайтами памяти не позволят играть в бОльших разрешениях. Все что дают "старшие братья" — это увеличенный объем буфера текстур.

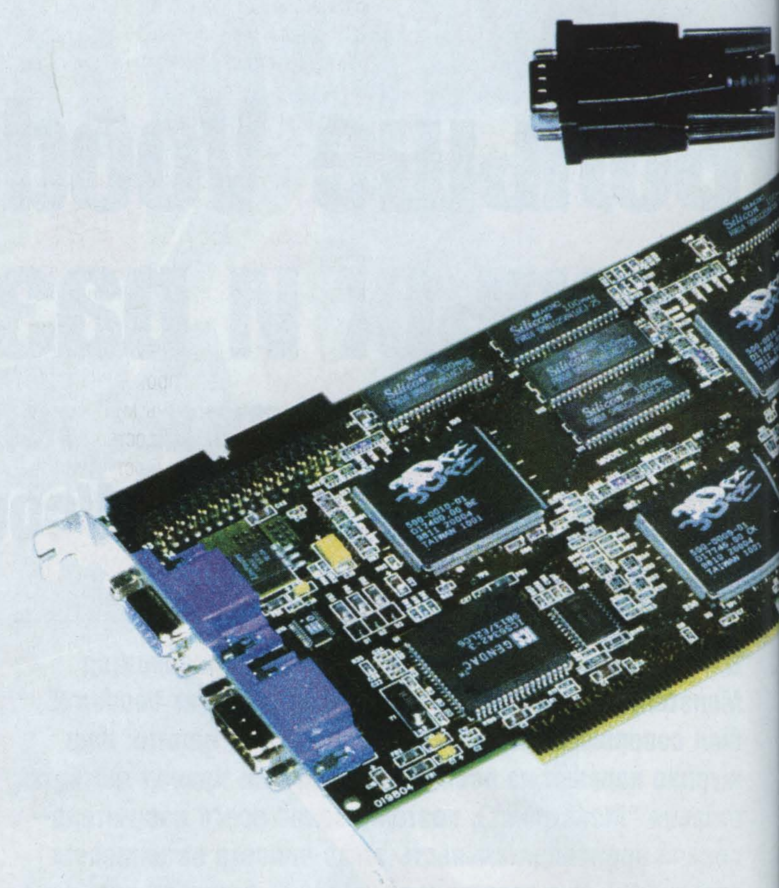
Ситуация "8 или 12?" с Voodoo 2 напоминает историю "4 или 6?" с Voodoo Graphics. Напомню, что вопрос "Так ли уж нужен увеличенный объем буфера текстур?" встал после того, как компания Canopus выпустила ускоритель Pure 3D. Казалось бы, еще несколько месяцев назад необходимость 4-мегабайтного буфера текстур была неочевидна, а сейчас этот объем принят за минимум. Так нужно ли больше? С уверенностью могу сказать: да, нужно. Тому есть несколько причин.

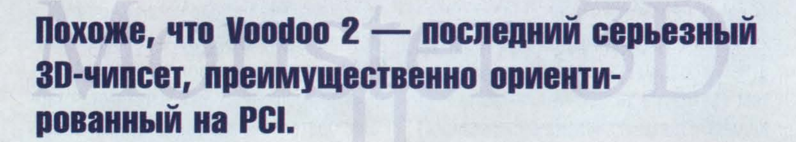
1. Четыре мегабайта, отводимые под текстуры на Voodoo 2, иногда могут быть меньше, чем четыре мегабайта на Voodoo Graphics.

Постараюсь объяснить причины и условия возникновения этого эффекта. Буфер текстур на акселераторах Voodoo 2 разделен пополам между двумя чипами TMU. При использовании мультитекстурирования смешиваемые текстуры должны храниться в памяти разных TMU. Quake 2, например, хранит текстуры всех объектов в памяти первого, а карты освещенности — в памяти второго. Очевидно, что текстуры объектов требуют гораздо больше памяти, чем динамически генерируемые карты освещенности. Поэтому вполне вероятна ситуация, когда память первого

TMU заполнена полностью, тогда как в ОЗУ второго еще много свободного места. Однако новые текстуры объектов должны быть загружены в память первого TMU, вытеснив из нее часть старых. Таким образом, программе приходится слишком часто подгружать текстуры в память ускорителя (этот эффект называется texture thrashing). Напомню, что в памяти второго TMU при этом еще достаточно свободного места!

В потребительских акселераторах на чипсете Voodoo Graphics установлен всего один TMU, управляющий всей выделенной под буфер текстур памятью и не поддерживающий мультитекстурирования. Поэтому иногда 4-мегабайтный буфер текстур на Voodoo 2 может заканчиваться быстрее, чем на Voodoo Graphics. Подчеркну, что описанная проблема может возникать только при использовании мультитекстурирования — функции, не поддерживаемой DirectX 5.0 и, как следствие, большинством современных игр. Если эта функция не используется, то любая текстура может находиться в памяти любого из двух TMU.





Похоже, что Voodoo 2 — последний серьезный 3D-чипсет, преимущественно ориентированный на PCI.

2. Похоже, что Voodoo 2 — последний серьезный 3D-чипсет, преимущественно ориентированный на PCI.

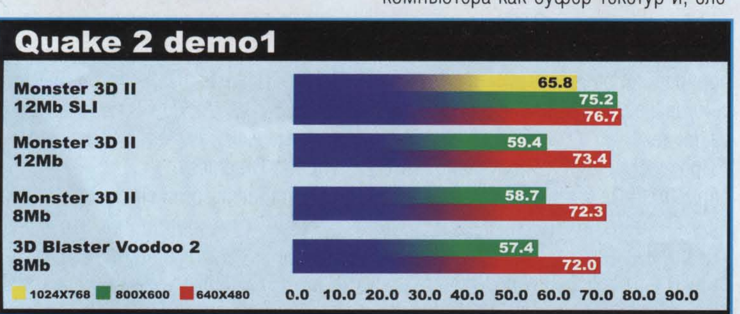
Все новые мощные чипсеты рассчитаны прежде всего на шину AGP, позволяющую использовать часть ОЗУ компьютера как буфер текстур и, следовательно, практически снимающую ограничения на объем используемых в игре текстур. Современные игры пока не применяют объемы текстур, оправдывающие использование AGP. Однако времена меняются, и четыре дополнительных мегабайта под хранение текстур скоро могут оказаться отнюдь не лишними.

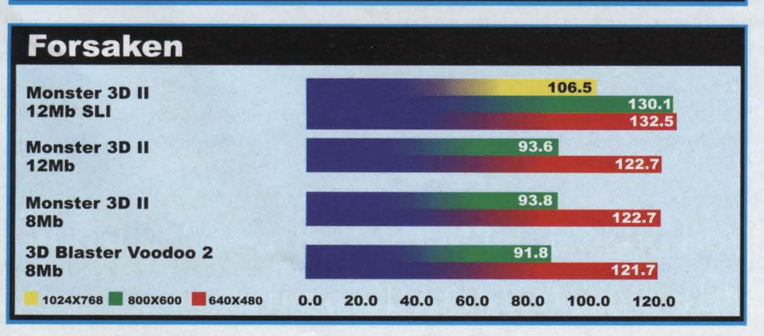
Quake 2 позволяет наблюдать разницу между 8- и 12-мегабайтными платами уже сейчас. В стандартной конфигурации игра использует восьмибитные текстуры, и дополнительный объем буфера практически незаметен: смена 8-мегабайтной платы на 12-мегабайтный аналог дает прирост лишь в один fps (ничтожно малое значение). Однако сейчас доступен (по адресу: http://www.ve3d.net/3Fingers/BestV2.zip) специальный файл autoexec.cfg, устанавливающий максимально возможное качество рендеринга для Quake 2. Не могу сказать, что этот файл существенно украшает детище id, однако оценить скорость работы будущих игр (особенно на Quake 2 engine) с 16-битными текстурами он, безусловно, позволяет. Результаты таковы: использование BestV2 приводит к потере 18-ти fps на 8-мегабайтных платах Voodoo 2 и 10-ти fps — на 16-мегабайтных. Почувствуйте разницу!

3. Canopus — небольшая компания, поэтому объемы выпуска (и продаж) Pure3D несравнимы с аналогичными показателями Monster 3D — самого продаваемого ускорителя на Voodoo Graphics.

Естественно, что разработчики программного обеспечения прежде всего ориентировались на стандартные конфигурации акселераторов. Сейчас 12-мегабайтные конфигурации выпускают все производители плат на Voodoo 2. Более того, некоторые из них вообще отказались от производства 8-мегабайтных акселераторов в пользу 12-мегабайтных. Пока по объемам продаж с небольшим отрывом лидируют 8-мегабайтные платы. Однако ситуация может измениться в ближайшем будущем.

Подведу итоги. Если вы не можете позволить себе покупку 3D-железки за 300 с лишним долларов и согласны мириться с ее быстрым моральным старением — остановитесь на 8-мегабайтной конфигурации Voodoo 2. В остальных случаях лучше предпочесть плату с бОльшим буфером текстур. Если вы серьезно задумываетесь о SLI — забудьте о 8-мегабайтной плате. В будущем такая конфигурация легко может стать колоссом на глиняных ногах. Причины объяснены ниже.







SLI'ить или не SLI'ить?

Два ускорителя на чипсете Voodoo 2 могут быть установлены параллельно и работать в режиме SLI (Scan Line Interleaving). Для обмена информацией платы должны быть соединены специальным шлейфом. Формально этот режим работает так: одна из плат просчитывает нечетные строки изображения, другая — четные. Объединять в SLI можно только одинаковые акселераторы с равным объемом памяти, произведенные одной фирмой.

У SLI есть два преимущества:

1. Двукратное увеличение скорости текстурирования. При этом не следует ожидать двукратного роста fps.

В обзоре Monster 3D II (.EXE #4'98) мы показали, что в большинстве случаев узким местом системы становится не скорость текстурирования, а производительность ЦП. Процессор просто не успевает загрузить акселератор работой (особенно в разрешении 640x480). С ростом разрешения увеличивается нагрузка на 3D-ускоритель. Так, например, переход с 640x480 на 800x600 увеличивает количество просчитываемых акселератором пикселей примерно в 1,6 раза. Загрузка ЦП при этом не меняется.

Взглянув на результаты, можно убедиться, что использование SLI в 640x480 практически не ведет к росту fps. Объяснение очевидно: сдерживающим фактором в системе при столь малом разрешении является ЦП, поэтому увеличение (сколь угодно большое) скорости текстурирования попросту бесполезно. Зато в разрешениях 800x600 и более SLI демонстрирует всю мощь. Переход с 640x480 на 800x600 практически никак не сказывается на fps в играх. Обратите внимание: в 1024x768 два акселератора работают быстрее, чем один в 800x600. Естественно, чтобы "прокормить" двух Voodoo 2, нужен очень мощный ЦП. Использование SLI на простых Pentium вообще не приведет к росту fps в играх. Я рекомендую подумать о приобретении второго Voodoo 2 только владельцам Pentium II 266 и более мощных систем.

2. Двукратное увеличение объема видеобуфера (буфера кадра) позволяет играть в разрешении 1024x768.

Нужно ли столь высокое разрешение? Прежде, до нынешнего тестирования, я считал игры в 1024x768 банальным пижонством. Однако после игры с этим разрешением в Quake 2 и Unreal от скепсиса не осталось и следа. Разница между 800x600 и 1024x768 произвела на меня не меньшее (пожалуй, даже большее) впечатление, чем между 640x480 и 800x600. Подчеркну, что это лишь мое субъективное мнение. Некоторые эксперты, тестировавшие Voodoo 2, не нашли в 1024x768 ничего привлекательного (это следует из их отчетов). Что ж, возможно, я "слишком много смотрю телевизор"...

Особо подчеркну, что при работе SLI копия всякой текстуры должна храниться в локальной памяти каждого акселератора. Следовательно, SLI не увеличивает эффективного объема буфера текстур. Именно поэтому я настоятельно не рекомендую объединять 8-мегабайтные Voodoo 2. Лучше сэкономьте и купите один 12-мегабайтный ускоритель, отложив приобретение второго до лучших времен. Иначе после выхода DirectX 6 и массового распространения игр с мультитекстурированием ваша некогда мощная (и весьма дорогая!) система из двух 8-мегабайтных плат начнет захлебываться от необходимости постоянной дозагрузки текстур.

Подведу итоги. О покупке двух плат для SLI стоит думать только при соблюдении следующих условий:

1. Вы — счастливый обладатель системы с процессором Pentium II 266, далее везде...

2. Оная система оснащена как минимум 17-дюймовым монитором.

3. Кроме всего вышеперечисленного у вас есть свободные 600 с лишним долларов.

Заглянув в данные о системах/доходах читателей (результаты анкетирования, которые можно найти в .EXE # 5'98), я решил закругляться с описанием системы для SLI. Скромнее надо быть. Иначе в следующий раз отрицательный рейтинг поставят. И будут правы (по-своему).

Как мы тестировали

Подопытные ускорители устанавливались в систему с материнской платой ASUS P2B, 64 мегабайтами 10-ns памяти SDRAM, жестким диском Quantum Fireball SE 8.4, видеоадаптером Matrox Millennium II 4Mb PCI и монитором ViewSonic PT770. Перед прогоном тестов мы устанавливали кадровую частоту монитора в играх 60 Гц и отключали синхронизацию с обратным ходом луча развертки для Direct3D и Glide.

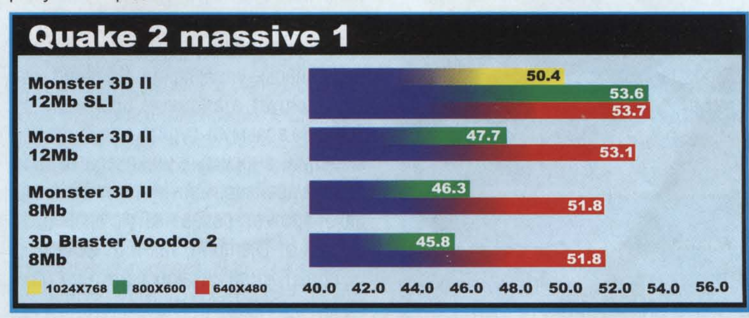
Двукратное увеличение объема видеобуфера (буфера кадра) позволяет играть в разрешении 1024x768.

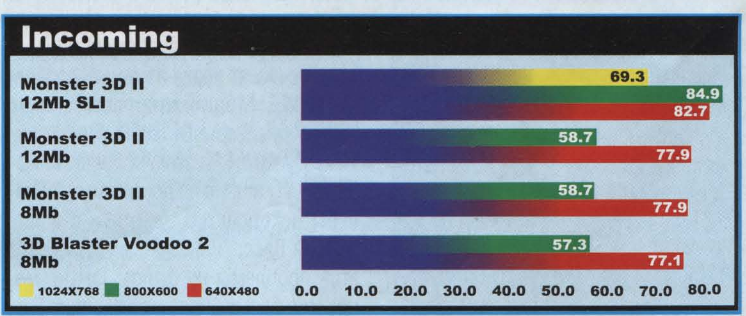
Теперь подробнее о каждом из тестов.

В тестах Quake 2 мы использовали следующие демонстрации:

demo1 — классические тесты GLQ/Q 2. Выводят усредненное значение fps после демонстрации коротких фрагментов однопользовательской игры.

massive1 — запись сурового сетевого дефматча Q2. Изобилует сложными эффектами динамического освещения от выстрелов. Доступна по адресу: http://www.voodooextreme.





com/3Fingers/massive1.zip.

В тестах Forsaken и Incoming использовались демо-версии игр. Для получения результата Incoming мы запускали игру с опциями -gameindex -screenmode в командной строке.

Во время тестирования также использовалась финальная версия Unreal. Игра очень сильно загружает и ЦП, и ОЗУ, и 3D-ускоритель. Словом, Unreal — самый суровый тест стабильности системы из всех виденных мною. Так, на одном разогнанном компьютере все приложения работали стабильно, Quake 2 бегал часами, а ролик с замком из заставки Unreal зависал через несколько минут. Проблема была снята только после снижения частоты процессора до стандартного уровня. Это далеко не единственный пример "привередливости" Unreal. Чаты поклонников игры забиты подобными историями. Поэтому прежде чем рассказывать всем об удачном разгоне — запустите Unreal. Если заставка с замком не зависнет в течение 30 минут — эксперимент можно считать удавшимся. Кстати, если далее в этом тексте я сообщу, что данный акселератор Voodoo 2 не работал на некоторой тактовой частоте — значит, это капризничал Unreal. Неважно, что остальные игры работали на той же частоте без проблем. Здесь важен прецедент, а не большинство случаев.

К сожалению, на момент написания этих строк мне не был известен *точный метод* измерения скорости Unreal. Единственная известная консольная команда stat fps выводит время (в миллисекундах) рендеринга текущего кадра. Для получения fps достаточно разделить 1000 на полученное значение. Метод выдает слишком неточные результаты, поэтому измерения в Unreal не проводились.

CREATIVE 3D BLASTER VOODOO 2

Цена:	**$225**
Чипсет:	**3Dfx Voodoo 2**
Тип памяти:	**EDO, 25 Нс**
Объем видеобуфера/буфера текстур:	**4/4**
Использованная версия драйверов Direct3D:	**4.10.01.0094 (2.16)**
Использованная версия драйверов Glide:	**2.5**

На тестирование была предоставлена 8-мегабайтная версия платы.

В красивой коробке с 3D Blaster Voodoo 2 я обнаружил саму плату, сквозной и SLI-кабели, CD-ROM с драйверами (устаревшими), краткое руководство по установке и регистрационный купон. Лейбл на коробке за посылку купона сулил полные версии игр Ultim@te Race Pro, Incoming и G-Police. Правдивость надписи я не проверял, но очень хочется ей верить.

Пристальное сравнение 3D Blaster и Monster 3D не выявило практически никаких отличий. Все микросхемы на обеих платах расположены идентично, некоторые чипы произведены разными фирмами, но промаркированы одинаково. "Совпадение" объясняется просто: за основу при проектировании этих ускорителей был взят эталонный (reference) дизайн платы, разработанный 3Dfx. Судя по всему, и Creative, и Diamond решили не отходить от эталона.

В прошлом обзоре Monster 3D II мы отметили толщину и высокое качества сквозного кабеля этой платы. Кабель у 3D Blaster заметно тоньше. Для того чтобы выявить искажения, вносимые сквозным кабелем в видеосигнал первичной видеоплаты, мы подключили Monster 3D II и 3D Blaster Voodoo 2 к профессиональному 21-дюймовому монитору (работающему в разрешении 1600x1280 85 Гц). Обе платы заслуживают всяческих похвал: мы не обнаружили практически никакого снижения качества картинки. Похоже, что все претензии к качеству сквозных кабелей и схем переключения сигналов, предъявлявшиеся к акселераторам Voodoo Graphics, уйдут в небытие. 3Dfx при разработке Voodoo 2 повторно не наступила на эти грабли.

Перейдем к обсуждению программного обеспечения плат. Creative не разрабатывает драйверы для 3D Blaster, а использует эталонные (referenced) драйверы со слегка модифицированной панелью управления. Diamond модифицирует эталонные драйверы от 3Dfx. Не возьмусь судить о глубине изменений, вносимых инженерами Diamond в драйверы для Monster 3D II, однако, протестировав плату с драйверами как от Diamond, так и от 3Dfx, мы не обнаружили никаких заметных различий в скорости.

Отмечу, что, согласно лицензионному соглашению, разработчик аппаратуры не имеет права изменять драйверы Glide. Модифицировать можно только драйверы Direct3D. Пока ощутимых успехов на этом поприще инженеры из Diamond не достигли: их драйверы некорректно работали с игрой Redline Racer (у эталонных драйверов этой проблемы не было). Тем не мёнее мне больше нравится позиция Diamond. У владельца Monster 3D II есть выбор: использовать драйверы от Diamond либо от 3Dfx (доступны на Web-сайте www.3dfx.com). Владельцы 3D Blaster такого выбора не имеют и вынуждены пользоваться только драйверами от 3Dfx.



В панели управления Monster 3D II имеется ползунок, позволяющий разогнать плату до 95 МГц (значение по умолчанию — 92 МГц), драйверы 3Dfx такой опции не имеют. При разгоне как Monster 3D II, так и 3D Blaster до 95 МГц начинал нестабильно работать Unreal. При установке частоты обеих плат на 92 МГц все работало без сбоев.

Взглянув на результаты тестов, можно обнаружить, что Monster 3D II с минимальным отрывом лидировал везде. Аналогичная ситуация наблюдалась даже при использовании одних и тех же эталонных драйверов от 3Dfx. Дело в том, что Monster 3D II по умолчанию всегда работает на частоте 92 МГц, в то время как 3D Blaster — на 90 МГц. Видимо, в платах прошит различный инициализационный код. Разогнав 3D Blaster до 92 МГц, мы получили результаты, идентичные показателям платы Diamond.

Creative 3D Blaster Voodoo 2 и Diamond Monster 3D II — имеют слишком много общего, чтобы однозначно выделить победителя.

Выводы

Creative 3D Blaster Voodoo 2 и Diamond Monster 3D II — имеют слишком много общего, чтобы однозначно выделить победителя. Любая из этих плат станет прекрасным приобретением. Выбор следует делать исходя из цены и ваших личных предпочтений.

Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE благодарят фирмы, предоставившие 3D-акселераторы для тестирования:

ELST	170-6912
"Техника-Сервис"	202-3545
IPLabs	128-6631
"Гарант-Сервис+"	932-9246

Еще раз о разгоне

Николай Радовский

Опубликованная в .EXE #12'97 информация о разгоне Voodoo Graphics вызвала настоящий шквал писем, в основном строго положительных и исключительно заинтересованных, что, на мой скромный взгляд, свидетельствует о жуткой ценности той информации. Теперь же пришло время привести данные о разгоне Voodoo 2.



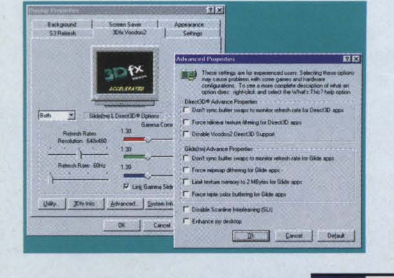
Прежде чем приступить к конкретике, хочу предупредить всех поклонников Voodoo-экспериментирования: не стоит заниматься разгоном любимой железки, ЕСЛИ ЭТОТ ТЕКСТ НЕ ПРОЧИТАН ВАМИ ДО КОНЦА! Кроме того, ответственность за возможные негативные последствия несете только вы сами. Поэтому, если вы не уверены в своих действиях — лучше и не начинать. В Интернете доступна масса утилит для разгона Voodoo 2 (например: http://www.voodooextreme.com/3Fingers/V2Speed.ZIP). Если вы не боитесь общения с системным реестром (registry), то разогнать плату можно и вручную. До внесения любых ручных изменений в реестр Windows 95 полезно сделать резервные копии файлов system.dat и user.dat (они расположены в каталоге Windows).

Все, я предупредил!

Не стоит заниматься разгоном любимой железки, ЕСЛИ ЭТОТ ТЕКСТ НЕ ПРОЧИТАН ВАМИ ДО КОНЦА!

Тактовая частота

Тактовую частоту чипсета Voodoo 2 и памяти на плате контролируют две переменные строкового типа (string value) под названием SSTV2_GRXCLK, расположенные в реестре по адресам:
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\3DfxInteractive\Voodoo2\D3D и HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\3DfxInteractive\Voodoo2\ Glide.



При установке драйверов эти переменные не создаются, поэтому вам придется сделать их самостоятельно.

Я не рекомендую разгонять Voodoo 2 более чем на 92 МГц. Увеличение тактовой частоты ведет к линейному росту температуры чипов, изрядно нагревающихся даже при стандартных условиях работы. Во время наших тестов процессор PixelFX2 на всех платах нагревался до 60 градусов Цельсия (платы были установлены в хорошо охлаждаемом двумя вентиляторами корпусе Big Tower ATX). Разгоняя Voodoo 2, вы попросту рискуете сломать плату из-за перегрева. В то же время разогнанная плата продемонстрирует ощутимый прирост fps только на очень мощной системе. Скажем, на тестовом Pentium II 300 максимальный разрыв между платами, работающими на 90 и 95 МГц, составил 3,5 fps. Так стоит ли рисковать новой платой ради этого ничтожного результата?

Установки панели управления

Несколько слов об установках, скрывающихся в панели управления Voodoo 2 за кнопкой Advanced. Опции разделены на две группы: установки для приложений Direct3D и параметры игр Glide (в том числе и GLQuake/Quake 2).

Don't sync buffer swaps to monitor refresh rate — отключает синхронизацию обновления экрана с кадровой частотой монитора. Ее включение позволяет начинать вывод нового изображения на экран до полного завершения прорисовки старой картинки. Результат — значительное увеличение fps с появлением нежелательного эффекта tearing (изображение "рвется" по краям). При включении этой опции fps перестает напрямую зависеть от кадровой частоты монитора. Если установка отключена, то максимальное значение fps не может превысить кадровую частоту монитора.

Force trilinear texture filtering — включение трилинейной фильтрации текстур для Direct3D-игр. Мне так и не удалось обнаружить результаты работы этой опции в Jedi Knight и нескольких других играх.

Disable Monster 3D II Direct3D support — отключает Direct3D-драйверы для Monster 3D II. Вряд ли будет полезной.

Force mipmap dithering — включение режима улучшенной фильтрации текстур для Glide-игр. Приводит к падению fps в Quake 2. Функция устраняет скачкообразное изменение текстур при смене MIP-уровней. На меня результаты ее работы впечатления не произвели. Лучше оставить выключенной.

Limit texture memory to 2Mb — ограничение буфера текстур до 2-х мегабайт. Эта опция может быть полезной при проблемах совместимости со старыми Glide-играми, рассчитанными на стандартные 4-мегабайтные ускорители Voodoo Graphics. Во всех остальных играх лучше оставить выключенной.

Force triple color buffering for Glide apps — включение тройной буферизации для Glide-игр. Ее установка при отключенной опции "Don't sync buffer swaps to monitor refresh rate" приведет к увеличению fps, однако возможно появление визуальных артефактов.

Disable Scanline Interleaving — выключение режима SLI. Может помочь в случае проблем совместимости с некоторыми играми. Для работы SLI эта опция должна быть выключена.

Рекомендации по конфигурации Voodoo 2

1. Если вас не беспокоит tearing, для получения максимально возможных fps включите опции "Don't sync buffer swaps to monitor refresh rate" для Glide и Direct3D и установите минимальную (60 Гц) кадровую частоту для всех видеорежимов.

2. Если вы хотите наслаждаться играми, а не устраивать битву за fps — оставьте опции "Don't sync buffer swaps to monitor refresh rate" выключенными, включите тройную буферизацию для Glide и установите кадровую частоту монитора 75 или 85 Гц.

Для обеспечения совместимости с некоторыми старыми Glide-играми создайте .bat-файл со следующими строками:

```
set SST_GRXCLK=90
set SST_FT_CLK_DEL=0x4
set SST_TF0_CLK_DEL=0x6
set SST_TF1_CLK_DEL=0x6
set SST_VIN_CLKDEL=0x1
set SST_VOUT_CLKDEL=0x0
set SST_TMUMEM_SIZE=2
```

В конце этого файла напишите команду, запускающую "проблемную" игру. Для совместимости с DOS'овской "Ларой Крофт" добавьте к вышеуказанным следующие строки:

```
SET SST_SCREENREFRESH=60
SET SSTV2_FASTMEM=1
SET SSTV2_FASTPCIRD=1
SET FX_GLIDE_ALLOC_COLOR=3
```



COVER STORY

Unreal Comes to Reality!

The long-awaited, so-much-spoken of **Unreal** by Epic Megagames is finally here! Just in time: the weak were already stripped from their last hope to see Unreal in this life! And the brave and faithful are rewarded: the game is an absolute hit! Stunning graphics, blood-chilling sounds and indescribable REALITY of Unreal will probably make it one of the most impressive experiences of your virtual life. The blood is red and the Death is sudden: what else would you ask for?!

The Perfect Game has only one but fatal flaw: it does look low and inadequate in multiplayer mode. Cumbersome local-net installation and crazy server delays when playing over the Internet (3 seconds for one shot! My-oh-my!) make Unreal a totally single-player game. What a pity! Will Epic improve the game's multiplayer capabilities soon enough? Does Unreal really deserve the proud name of The First Quake Killer from our reviewer?

Learn everything about it from our Cover Story and an interview with the game's Lead Designer **Cliff Bleszinski** — one of the most Unreal people in the World!

Owners of "mean machines" will also find a small guide "How to Make Unreal Work on Your PC" in this section (with a game with such UNREAL system requirements it will come handy not only for a few lucky Russian gamers.)

STRATEGY

Bestiary, by a young Russian team MistLAND (published by ElectroTECH Multimedia), is a slightly Myth-like real-time 3D strategy game exploiting the never dying "Tom&Jerry" theme. Still in the development, the game nevertheless impressed us with its nice graphics and highly-detailed, frighteningly real cruel and "beastly" world. Imagine Mice fighting against Cats on an alien though over-populated with terrestrial fauna planet. Other spices gradually become involved in the Great War. Battles in the plains and forests and even in the open Sea. Rebel against tyranny and tyranny against civilians; mice riding heavy armored swine and cats using black magic against wild boars... Over 200 missions, a nonlinear gameplay, and a comprehensive, strikingly original story. Landscape-changing possibilities you couldn't dream of...

We do hope the game will come out as good as it promises now, and it promises to be a masterpiece!

KKnD 2: Krossfire, by Beam Software. Part 2 of the highly popular but underestimated among RTS critics. It doesn't seem to have changed much: it still fully corresponds to its savage name and is tragically "flat". A few of new interface options including Smartselect (an option which wouldn't let you be ABSOLUTELY stupid) and some make-up improvements we found in the demo let us say: it will be a hit! And we ain't going to like it — again.

Read also an interview with Krossfire's producer Justin Halliday. He'll tell you how to make a hit!

MechCommander, by FASA Interactive/MicroProse: we take a look at yet another demo of an upcoming title. Hey, aren't the steel Mechs really gorgeous? Aren't the landscapes real? What? You didn't try to cross a river or didn't feel the difference between climbing up a sloppy hill and a full-size mountain? The world is grim but nice-looking: you'll feel a touch of Fallout here... Yeah, it was a delight to play this 100 Mb demo! Especially after days of fighting sleep over Sierra's CorpWars!

Soldiers at War, by Random Games, are just... well, soldiers at war "as is"! Pick up your own commandos and take a long trip through the battlefields and enemy back-lines of The Great War. Highly individualized (for the genre) characters, a wide range of weapons and personal abilities, a strict logic of your own soldiers' and enemy's actions. Nothing strikingly new, in fact, and comparatively unimpressive graphics (256 colors). But this does not make the game unworthy of Our Choice! It takes over you immediately and offers a lot of long and happy hours of gameplay! It's The Game — and we Chose it!

ACTION

The demo of **N.I.C.E. 2 — Drive for Your Life!**, by Synetic, made us happy just as Part 1 had done. A pure, open-hearted arcade racing with a lot of bumping and rolling-over plus a totally new "almost-3D" (a little of 2D sprites are quite OK in this arcade world) engine and cute little F1 autos! The mechanics are also quite up-to-date: you know what I mean if you remember that beautiful, nasty, bloody Carmageddon. Snobs might say: "There is nothing to talk about", but we do love to play with those little cuties!

A St.-Petersburg team Digital Imagine has been developing its new title **Storm Battle of Rokada IV**. If you want to know how it looks, I can tell you: it looks (and even feels) like Terminal Velocity. Long flights over 3D landscapes, air-battles and crazy attacks at static ground structures... The quality of graphics and the fast engine presented in the demo let us hope Storm Battle is going to be a decent game and far from the worst in its genre!

SIMULATORS

Team Apache, by Simis/Mindscape, is a clear Our Choice! Its designers (including Brian Walker The Pilot) have found the gold balance between "arcade" and "realism", which is so hard to find in helicopter sims! The game is fairly short but outstandingly interesting. And this is the first simulator where the human factor is crucial to your success. To make your 34-men team work as one is not an easy task, for every crew member has such a variety of skills and personal qualities! Team Apache lacks good music, quality non-interactive sequences and longevity but it is solid, comprehensive, quite addictive, and has entertainingly nice graphics, and, above all, it is really NEW!

ADVENTURE

New Robinson, developed by a well-known Moscow developer/publisher Nikita, is an old-fashioned cartoon point-and-click adventure. One morning a baldish middle-aged belly-grower finds himself on a Robinson island with nothing on except shorts and a Panama hat. Poor Roby! You'll have to feed, dress and shelter your hero, build him a hut, help him find his Friday... The game is simple and non-pretentious but funny and challenging enough. Let's wait for the full version to bring our Robinson home!

Egypt 1156 BC, by Cryo, is a mix of an adventure game and pure edutainment. Find your way through minutely reconstructed Pyramids (The National Museum itself put its logo on the game's box!) and save your father: being a scribe in the Pharaoh's offices he was condemned for an awful crime he had never committed and will die in three days should you fail to solve The Mystery of The Tomb and bring evidence before the Pharaoh... Very nice 3D graphics (360 degrees in both directions), 3D models are OK, and it offers quite a few hours of interesting gamepley... VERY useful for those who want to have an excursion through The Ancient Egypt. The only problems — a poorly implemented plot, puzzles sometimes are rather awkward, and — deadly boring dialogues. Quite good as edutainment, as we said above.

PUZZLES

K-D Lab, the people who made Vangers: One for The Road (you MUST play the game when it hits the shelves), tell us about their "small projects" — two award-winning puzzle-games: **Brainy Ball**, a not-so-simple-as-it-seems Arcanoid clone, and Mobl, something you have never seen in a game. In the first game, the ball is not a tool of destruction but a mediator between two independent worlds: it transfers the qualities of the "passive" element it stroke last to the one it hits next. To achieve your goal, you have to combine numbers and colors while moving the elements across the top and the bottom of the screen. In 1997, Brainy Ball won the Second Prize at The Enix Internet Entertainment Contest.

Mobl exploits the principle of "indirect manipulation." There is no way to directly influence the system at any given part of it, instead you can only change the laws of the parts' interaction. Unfortunately, it is impossible to explain its concept in full detail here but you can be sure it IS absolutely fresh and challenging. Not so long ago, Mobl won the Grand-Prix at Enix'98 ($200.000 — isn't it quite impressive for a tiny puzzle?!)

Nashi Igry, another Russian team, is developing a charming puzzle-pack **PlumBoom** (Doka will be its publisher). In the demo, you can play two backgammon-like games — Farmer and Alchemist. Gather hearty vegetables in your bucolic kitchen-garden and turn magic objects into magic eyes — for hours and hours! The game is madly addictive and presents really nice graphics and sound.

RPG

We take a look at the demo of **Final Fantasy VII**, by Squaresoft, — the long-awaited famous console hit ported to PC. Well... May we say that it is still a full-blooded console game — and that is not quite enough for a PC RPG. Combats are not well-organized (gently speaking). And graphics... Honestly, we are not in the slightest the fans of Anima style, that is the reason why we tried not to look at the screen too often! No mouse support and the keyboard layout not a bit intuitive... FF VII gave us a hard time although we couldn't help feeling the strong, elaborate system of magic and inter-character relationship behind this not-very-pretty face... Well... We just DON'T LIKE it, OK?

HARDWARE

This time we were going to name The Best and The Only 3D accelerator on today's Russian market. But, however hard we tried, we could not decide between two competitors — **Creative 3D Blaster Voodoo 2** and **Diamond Monster 3D II**. Two winners this time! Buy both, if you can afford it!



* ДЛЯ *
МАГАЗИНОВ
!БЕСПЛАТНЫЕ!
РЕКЛАМНЫЕ
МАТЕРИАЛЫ

ВАНГЕРЫ

Механики
собственной
судьбы...

Бука ENTERTAINMENT





Компания Бука : Москва, Каширское шоссе, дом 1, строение 2.
тел. 111-5156, факс 111-7060, E-mail buka@dol.ru www.buka.com

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мульт[имедиа]» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Игра «*Аллоды: Печать тайны*» совмещает в себе лучшие качества двух популярных жанров - Ролевой игры и Стратегии реального времени.

Аллоды - изолированые участки мира, в каждом из которых возможны неожиданные встречи и странные обитатели. Один из аллодов отмечен печатью тайны: никто из тех, кто попадал туда, еще не вернулся назад. Что происходит на этом аллоде, кто стоит за происходящим?

Эту тайну предстоит разгадать вам!

Сюжет игры захватит вас с самого начала. Сила и хитрость, ненависть и дружба, благородство и предательство - все встретится на пути героя, решившегося на борьбу со злом.

1С® Фирма «1С»





Самые популярные программы для домашних компьютеро[в] В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва

ул. Мясницкая, 17 (м. «Лубянка»)

ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)

ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)

Ленинский пр-т., 99, маг. «Электроника» (м. «Проспект Вернадского»)

ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»

ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская»)

Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)

ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)

Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)

Ломоносовский пр-т, 23, маг. «Кнакер» (м. «Университет»)

ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ»)

ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)

«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)

Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское»)

ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1

Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)

ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)

ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)

ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокузнецкая»)

ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)

Ленинский пр-т, 38, ТИД «Русская редакция» (м. «Академическая»)

ул. Крупской, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет»)

Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)

ул. Пятницкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокузнецкая»)

Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)

Каширское ш., 66, корп. 3

ул. Вавилова, 55/7 (м. «Академическая»)

Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)

Шипиловский пр-д, 43, к. 3

Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)

ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44

Абакан
ул. Пушкина, 113

Алматы
ул. Фурманова, 48

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Братск
ул. Депутатская, 17

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57

Жуковский
ул. Гагарина, 24, к-тр «Взлет»

Зеленоград
корп. 1106Е, маг. «Nika Computers»

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А
ул. Коммунаров, 353 А

Иркутск
ул. Лермонтова, 130, «Атон»
ул. Декабрьских событий, 49, «Атон»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
ул. Октябрьская, 10

Минск
ул. Полевая, 28
салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скарины, 16, маг. «Кадр»
салон «SKY-Мир Мультимедиа»

Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 20
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219

Санкт - Петербург

Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

ул. Большая Зеленина, 16, маг. «RAMEC»

Лиговский пр-т., 1, оф. 304

Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»

Каменоостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»

Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»

ул. Караванная , 16, маг. «Hi-Life Computers»

ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж

Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»

ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»

Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»

Магазины «MariCom»

наб. р. Фонтанка, 6

Гражданский пр., 15

пр. Просвещения, 36/141

ул. Народная, 16

пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «...

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Челябинск
ул. Воровского, 36,
компьютерный салон «BEST»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Аммосова, 18, к. 56

Якутск
ул. Емельянова, 34А,
маг. «Орбита»

Ярославль
ул. Первомайская, 10
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).

«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»).

«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).

«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).

«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Полярная, 2 (м. «Медведково»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»); Ореховый б-р, 15 (м. «Домодедовская»).

«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).

«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.